
N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC
joystick
170
MAI
2005
T 06287 - 170 - F: 6,50 €
future france
Media with passion
LE CRÉATEUR DE DIABLO
VOUS RENVOIE EN ENFER
HELLGATE
LONDON
Numéro 170 • Mai 2005 • FRANCE métropolitaine 6,50 € • ANT-GUY 7,60 € • REU 9,35 € • BEL 6,60 € • CH 13 FS • CAN 9,95 $ • LUX 6,60 € • MAR 82,50 DH • PORT cont 7 €
DOOM 3 RESURRECTION OF EVIL • SNOW BLIND • LEGO STAR WARS
joystick 170 MAI 2005 • 6,50 €

Faites le plein de style et d'adrénaline !

MISE EN SERVICE EN MAI 2005

Juiced

www.juiced-racing.com



















Sommaire

170 MAI 2005

LES NEWS JEUX ET BETA-VERSIONS DU MOIS

7 Sins	46
Bet on Soldier	38
Boiling Point : Road to Hell	68
Call of Duty 2	52
Dreamfall	36
Guild Wars	64
Hitman : Blood Money	50
Pariah	66
S.C.A.R.	42
Star Wars Battlefront 2	48
The Day After	70

LES TESTS DU MOIS

Cold Fear	95
Cossacks II : Napoleonic Wars	91
Doom 3 : Resurrection of Evil	82
Driv3r	98
Empire Earth 2	96
Freedom Force vs. The Third Reich	88
Lego Star Wars	92
L'Entraîneur 5	90
Neverend La malédiction des fées	99
Project Snowblind	84
Stalingrad	94
War Times	99
World Championship Snooker	86

20

JEU DE LA COUV'

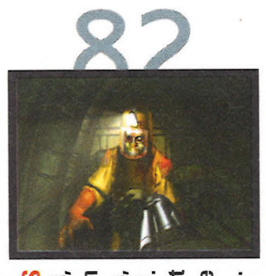
JEU DE LA COUV' Depuis que le papa de Diablo a quitté Blizzard pour créer sa propre société, nous attendions l'heure où il serait possible de cramer nos rétines sur son nouveau bébé. Fumble ne voyant déjà plus très bien, c'est lui qui nous avons sacrifié pour vous rapporter des infos sur Hellgate : London.

64



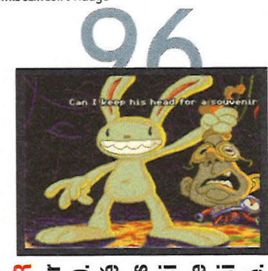
BETA-VERSIONS Le titre événement d'ArenaNet nommé Guild Wars fait encore parler de lui. C'est beau, fun, facile à prendre en main et exclusivement online. Que demande le peuple ? Ne passez pas à côté de Boiling Point ou de Pariah pour autant, ils réservent peut-être de bonnes surprises.

82



TESTS Entre l'agréable extension de Doom 3, le sympathique-mais-sans-plus Freedom Force 2 et le surprenant Lego Star Wars, on cherche encore les hits ce mois-ci. Décidément, les semaines qui précèdent l'E3 sont d'un calme un tantinet pénible...

96



DOSSIER Le jeu d'aventure a eu son âge d'or dans les années 80 et début 90. Ce dossier va revenir sur le côté historique de ce genre majeur des jeux vidéo sur micros, mais aussi tenter de comprendre s'il a la moindre chance de redevenir un jour aussi populaire que par le passé.

ET AUSSI...

Budget	100
Courrier des lecteurs	12
Dossier L'odyssée du jeu d'aventure	102
Édito, News	30
Et Poke et Peek	146
Le jeu de la couv' Hellgate London	20
Matos – Dossier Les nouveautés dans la 3D	140
Matos – News	132
Matos – Test nForce 4 Intel Edition	136
Matos – Test Kit Pentium M	142
Matos – Top Hard	144
Patches	16
Quoi de neuf ?	118
Reportage - Conan	56
Reportage - Battle of Midway	60
Reportage – Auto Assault	72
Réseau Net News	120
Réseau Net News – Asheron's Call 2 : Legions	124
Réseau Net News – Dark & Light	123
Réseau Net News – The Matrix Online	123
Réseau Au Secours – Vie de couple et MMO	128
Réseau Try Again – DAOC Catacombs	126
Réseau Try Again – Everquest II The Bloodlines Chronicles	127
Réseau Try Again – World of Warcraft	130
Sommaire CD/DVD	6
Top Rédac'	8
Utilitaires	114

Couverture
© Flagship Studios / Namco

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

JOYSTICK
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 378 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
Présidente Directrice Générale et représentante légale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur des magazines : Xavier Levy
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam
Chef de studio : Jean-Michel Sabatié

RÉDACTION
101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax rédaction : 01 41 27 64 85
Rédacteur en chef : Arnaud « Caféine » Chaudron
Chef de rubrique news : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
Chef de rubrique tests et BV : Sébastien « Bishop » Finot
Chef de rubrique réseau : Cyril « Cyd » Dupont
Secrétaire de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler
Responsable de la rédaction technique : Olivier Delacourt

Ont participé à ce numéro :
Emmanuel « Tbf » Bezy, Mélanie « Maoh » Gras, Matthieu Guéritte, Erwan « Fumble » Lafleuriel, Guillaume « C_Wiz » Louel, Ismaël « Atomic » Villéger, Sébastien « Socrates » Hatton, Michel «Yavin » Beck, Fabrice « La Fouine » Bloch (maquettiste), Didier Bonvin, Viviane Fitas, Anne Cocard, Sandrine Kock

PUBLICITÉ
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam
Directeur de Publicité : Vincent Saulnier 01 41 27 44 59
Directeur de clientèle : Didier Pechon 01 41 27 44 91
Fax : 01 41 27 38 00
Directeur de Publicité Hors Captif : Yann de Montdidier 01 41 27 48 11
Chef de Publicité Hors Captif : Charles Antonietti 01 41 27 34 57
Responsable Trafic : Maguy Edouard 01 41 27 38 12
assistée de Natacha Marquis

ABONNEMENTS
Abonnements France au : 03 28 38 52 38
Tarifs 1 an : 11 numéros par an France : 57,20 euros
Tarif étranger au 03 28 38 52 38
abonnementsjoystick@cba.fr
Vente au numéro Anciens numéros : 03 28 38 52 38

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Centre serveur : Nudge

FABRICATION
Responsable de la fabrication: Jacqueline Galante
Chargé de fabrication: Solenn De Clercq

DIFFUSION
Responsable de la Diffusion : Florence Lourier
Responsable Abonnement : Valérie Bardon
Chef de produit Vente au Numéro : Aude Leborgne

Imprimé par : La Loupe Québécor
Distribution : Transport Presse

Ce numéro comprend un DVD gratuit ou 2 CD-Rom et un booklet gratuits de 32 pages. Ces suppléments ne peuvent être vendus séparément.



Commission paritaire N° 0305 K 3973
ISSN : 1145-4806.
Prix au numéro : 6,50 euros
Date de parution : fin avril
Dépôt légal à parution




Ashampoo
CD Recording Suite
LOGICIEL COMPLET !
en version française illimitée*
Gravez facilement vos musiques et vidéos préférées sur CD
(compatible CD-R, CD-RW, CD Audio, VCD, S-VCD, MP3…)
4
CD-Rom GRATUIT avec
micro actuel
ashampoo
*après enregistrement sur le Web > voir au dos

savoir sur la micro ?


matériel | comparatif

Dossier réalisé par André-Bernard Vidé

Quelle solution pour imprimer vos photos?

OPTION 1 "Je veux imprimer des petits formats" ✓ CE QU'IL VOUS FAUT Les meilleurs modèles page 58

OPTION 2 "Je veux un labo photo à la maison" ✓ CE QU'IL VOUS FAUT Les meilleurs modèles page 60

OPTION 3 "Je veux scanner et imprimer mes photos" ✓ CE QU'IL VOUS FAUT Les meilleurs modèles page 62

OPTION 4 "Je ne veux pas d'imprimante" ✓ CE QU'IL VOUS FAUT Les meilleurs modèles page 64

Quatre solutions pour mieux profiter de vos photos

« À l'année, le choix d'un labo photo s'impose pour développer ses formats 10x15. »

matériel

Imprimez vos photos

Coût de revient, qualité des tirages, facilité d'emploi : **toutes les solutions comparées par micro actuel**

enquête

ADSL : quel abonnement choisir?

Vitesse, services, assistance technique, téléphone et télévision : à quoi avez-vous droit?

Une enquête pour vous y retrouver dans la jungle des fournisseurs d'accès à Internet.


enquête

Dossier réalisé par J. Granger et R. Teurtrie

HAUT DÉBIT Vitesse, téléphonie, TV, prix, assistance…

Enquête dans la jungle des offres d'accès ADSL

Contrats incompréhensibles, vitesses de connexion aléatoires, notes techniques… Pour que haut-débit ne rime plus avec soucis, suivez nos conseils et tirez le meilleur parti des offres Internet.

Les offres se suivent mais ne se ressemblent pas

NOTRE MÉTHODE POUR BIEN CHOISIR


faites-le chez vous

Dossier réalisé par Jacques Benoît

Un réseau sans fil à la maison

Grâce au Wi-Fi, tous les micros de la famille peuvent partager une connexion Internet sans fil.

1 Installez **le routeur** et branchez **les câbles**

Pour communiquer sans fil, il faut tout d'abord en brancher quelques-uns. Organe central du réseau, le modem-routeur est raccordé à la ligne téléphonique et à un PC "hôte".

Le sans-fil en grandes surfaces

pratique

Passez au Wi-Fi sans galère !

Le premier guide pratique simple, complet et illustré, pour installer un réseau sans fil à votre domicile.


logiciel | spécial gratuit

Dossier réalisé par André-Bernard Vidé

Les trésors des logiciels gratuits

OPTION 1 "Je veux des logiciels pour faire de la bureautique"

OPTION 2 "Je veux protéger mon micro des dangers"

OPTION 3 "Je veux des programmes pour mes photos"

OPTION 4 "Je veux des outils pour manipuler la vidéo"

OPTION 5 "Je veux des logiciels pour la musique"

Attention aux logiciels espions

Un système complet

« De nombreux logiciels gratuits rivalisent avec leurs concurrents payants. »

logiciel

Les meilleurs logiciels gratuits

La rédaction a déniché pour vous la crème des logiciels gratuits. Bureautique, utilitaires, multimédia, PC et Mac… Ne vous privez plus.

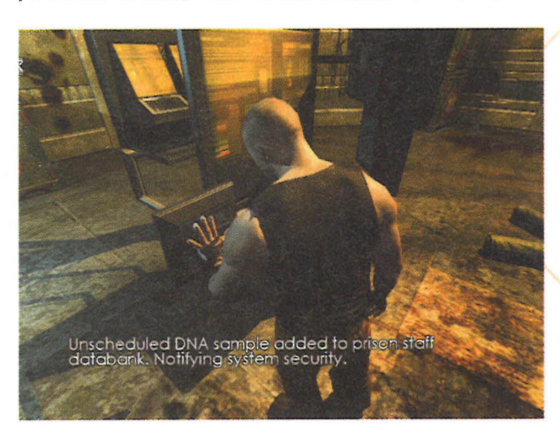
Toute la micro est dans micro actuel

sommaire #170

Ce mois-ci, vous pouvez goûter aux joies de la prison en incarnant Riddick dans la démo Escape from Butcher Bay. Oui, quand on est Riddick, la prison est une joie, je vous assure... Les plus stratèges peuvent se diriger vers Domination, 1944 : Campagne des Ardennes ou encore Empire Earth II. En revanche, si vous désirez quelque chose de réellement rafraîchissant, nous ne serons que trop vous conseiller de lancer la démo de Lego Star Wars.

Chronicles of Riddick : Escape from Butcher Bay

Genre : FPS
Développeur : Starbreeze Studios
Éditeur/Distributeur : Vivendi Universal Games
Site Internet : http://fr.vugames-europe.com
Config minimum : Windows 2000 (service pack 4)/XP (service pack 1), processeur 1,8 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows 2000 (service pack 4)/XP (service pack 1), processeur 2,6 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0



En résumé

Riddick, héros bourré de testostérone incarné par Vin Diesel à l'écran, se retrouve une fois de plus à exercer ses activités favorites : coup de coude dans la tronche et vannes cinglantes. Cette nouvelle aventure, virtuelle cette fois-ci, se déroule entre les scénarii des films Pitch Black et Les Chroniques de Riddick. On y apprend comment Riddick s'enfuit du trou à rats nommé Butcher Bay. Une prison triple sécurité dont personne n'est censé s'évader. Ne vous fiez pas aux apparences car bien que l'action soit omniprésente, il faut néanmoins user de bon sens et de discrétion pour arriver à ses fins. Cette démo permet d'apprendre les commandes de bases et de découvrir un niveau du jeu.



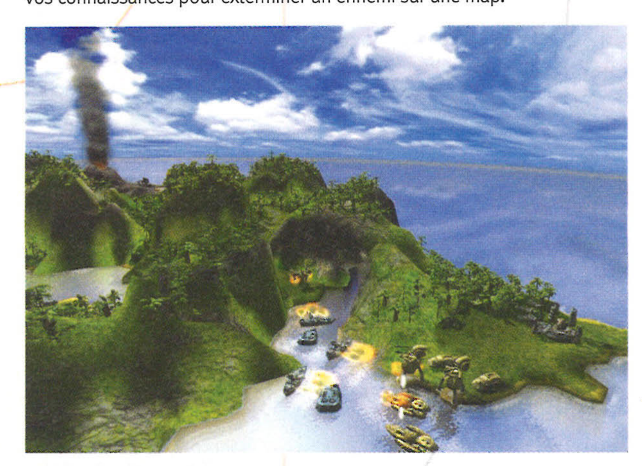
DVD

Domination : Massive Assault

Genre : Stratégie tour par tour
Développeur : Wargaming.net
Éditeur/Distributeur : Atari
Site Internet : www.domination-game.com
Config minimum : Windows 98SE/Me/2000/XP, processeur 750 Mhz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9
Config recommandée : Windows XP, processeur 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9

En résumé

Domination : Massive Assault est un jeu de stratégie tour par tour qui vous plonge dans un univers futuriste où deux camps se livrent une guerre sans merci : Free Nations Union et Phantom League. Chacun possède ses propres unités et tactiques. Cette démo vous donnera un avant-goût de l'éventuel potentiel stratégique de ce titre. Une série de missions d'entraînement permet de maîtriser les commandes de bases comme donner des ordres à ses troupes, les déplacer ou encore attaquer efficacement. Toute l'aide nécessaire est présente pour éviter de faire des boulettes lors d'affrontements plus sérieux. Par la suite, vous pouvez d'ailleurs tester vos connaissances pour exterminer un ennemi sur une map.





Freedom Force vs The Third Reich

Genre : Action tactique
Développeur : Irrational Games
Éditeur/Distributeur : Focus
Site Internet : www.freedomforcegame.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, processeur 733 MHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9.0c
Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, processeur 1,8 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0c

En résumé

Un mois sans super-héros serait un mois un peu fade, non ? Du coup, nous vous offrons une nouvelle démo de Freedom Force vs The Third Reich. Cette fois, vous pourrez goûter à la joie de la langue française. C'est toujours plus sympa de suivre une aventure dans sa langue maternelle surtout pour ceux qui ont des difficultés dans la langue de Shakespeare. Vous retrouverez donc l'histoire de Minute Man et de la Freedom Force qui remonte le temps afin d'affronter des nazis en pleine Seconde Guerre mondiale. Cette démo vous permet de participer à la mission The Voice of Doom et de découvrir les pouvoirs de Tombstone, un des nouveaux super-héros.



Empire Earth II

Genre : Stratégie temps réel historique
Développeur : Mad Doc Software
Éditeur/Distributeur : Vivendi
Site Internet : www.empireearth2.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, processeur 1,5 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0c
Config recommandée : Windows XP, processeur 2,2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0c



En résumé

Pour les amateurs de stratégie en temps réel, voici la deuxième démo d'Empire Earth II. Le mois dernier, vous aviez pu goûter aux joies d'une partie escarmouche en solo. Désormais, vous pouvez farfouiller dans les options multijoueurs pour faire quelques parties contre des potes. Il n'y a toujours que 3 nations disponibles (Allemand, Américain et Coréen) sur les 14 proposées. Ainsi que 3 modes de jeu (Conquest, King of the Hill et Territory control) sur les 9 disponibles dans la version finale. Vous pourrez donc alterner entre partie solo et multi, sélectionner votre niveau de difficulté et modifier diverses options de jeu pour régler la partie comme vous le désirez.



Les démos

Répertoire \DEMOS



Lego Star Wars

Genre : Action/Aventure
Développeur : Traveller's Tales
Éditeur/Distributeur : Eidos Interactive
Site Internet : www.legostarwarsgame.com
Config minimum : Windows 2000/XP, processeur 1 GHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9
Config recommandée : Windows 2000/XP, processeur 2,4 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9

En résumé

Quand Lego décide d'utiliser l'univers de Star Wars pour nous pondre des figurines en briques d'excellente qualité, nous ne pouvons que nous incliner. Mais lorsque des développeurs décident d'animer tout ça dans un jeu vidéo, le résultat est plutôt surprenant. Contrairement aux idées reçues, Lego Star Wars ne cible pas uniquement de jeunes joueurs âgés de 8 ans mais aussi tous les adultes qui ont su garder leur âme d'enfant. Cette démo vous permet de diriger Qui-Gon Jinn et Obi-Wan Kenobi dans leur mission de négociation de l'Episode 1 : La Menace Fantôme. La version finale regroupe d'ailleurs les trois épisodes, même la vengeance des Sith qui n'est pas encore sortie en salle.

DVD

1944 : Campagne des Ardennes

Genre : Stratégie
Développeur : Index Publishing
Éditeur/Distributeur : Monte Cristo Multimédia
Site Internet : www.battleofthebulgegame.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, processeur 1,4 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9
Config recommandée : Windows XP, processeur 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9

En résumé

La Seconde Guerre mondiale est toujours un des sujets favoris des développeurs de jeu de stratégie. Troisième épisode d'une série qui a débuté avec Afrika Korps vs Desert Rats, le gameplay de ce nouvel opus ne troublera aucunement les habitués du genre. Quelques clics suffisent à déplacer vos troupes et à donner des ordres basiques comme attaquer une cible. Cette démo vous permet de diriger vos unités dans une bataille contre l'armée américaine. L'objectif est simple : prendre la ville Saint Vith par la force. Vous pouvez toujours tenter une autre méthode, mais le résultat devrait être peu convaincant.



Lancement de l'interface Joystick

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Droits d'auteur

Comment nous faire parvenir vos créations ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Responsabilités

Les CD-Rom (ou le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom ou du DVD-Rom et des programmes qu'il contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Les démos

Répertoire \DEMOS

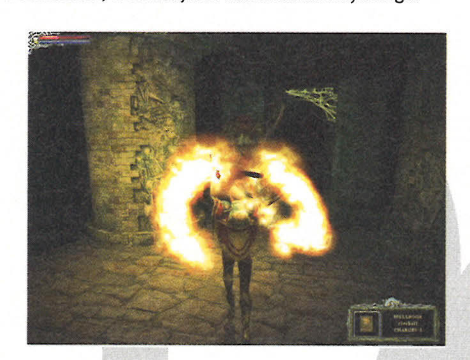
DVD

Dungeon Lords

Genre : Action/RPG
Développeur : Heuristic Park
Éditeur/Distributeur : Dreamcatcher
Site Internet : www.dungeonlords.com
Config minimum : Windows 98 SE/Me/2000/XP, processeur 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9.0c
Config recommandée : Windows 98 SE/Me/2000/XP, processeur 1 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0c

En résumé

Dungeon Lords vous embarque dans un univers médiéval fantastique des plus classiques où vous devrez défendre votre vie à grand coup d'épée et de magie. Cette démo vous permet d'incarner une des trois races proposées (Humain, Urgoth ou Wylvan) et de choisir parmi quatre métiers : mage, adept, rogue et fighter. Ensuite, il suffit de découper tout ce qui arrive à portée de votre lame afin de progresser l'esprit tranquille dans ce monde hostile. Décidément, c'est toujours aussi fun le Moyen Âge.



DVD

Robots



Genre : Action/Aventure
Développeur : Eurocom Entertainment Software
Éditeur/Distributeur : Vivendi Universal Games
Site Internet : www.robotsgame.com
Config minimum : Windows 98SE/2000/XP, processeur 1 Ghz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9
Config recommandée : Windows XP, processeur 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9

En résumé

Rodney, un jeune robot plein d'entrain, trouve qu'il est à l'étroit dans son village et finit par sérieusement s'ennuyer. Du coup, il décide de partir à Robot Ville pour rencontrer un certain Bigweld afin de proposer ses services et ajouter un peu de piquant à sa vie. Cette démo permet d'incarner Rodney et de vivre ses aventures au travers trois sections de jeu. Vous y apprendrez à diriger le robot comme il se doit en le faisant sauter, glisser et ramasser tout un tas de boulots éparpillés dans la ville.

DVD

Creature Conflict : The Clan Wars



Genre : Action tour par tour
Développeur : Mithis Games
Éditeur/Distributeur : Nobilis
Site Internet : www.creatureconflict.net
Config minimum : Windows 2000/XP, processeur 1 Ghz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9
Config recommandée : Windows 2000/XP, processeur 1,8 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9

En résumé

Des cochons qui balancent des bâtons de dynamite, des gorilles qui tirent au bazooka... Décidément, ici les bêtes ont du répondant et c'est à vous de diriger ces animaux dans un monde totalement déjanté. Mais sachez que vous devrez user d'un minimum de tactique pour abattre vos adversaires. Cette démo vous offre la possibilité de jouer à une escarmouche en mode Kill 'em all sur une des deux planètes proposées. Il est également possible de goûter à l'option multijoueur si le cœur vous en dit.

Les autres fichiers

(en couleur, les fichiers uniquement sur DVD)

LA SECTION INTERNET :
- Firetune 0.7

LA SECTION UTILITAIRES :
- Acrobat Reader 6.0
- PSP Video 9 1.24
- Videora 1.0.1910

LA SECTION DRIVERS :
- Catalyst 5.2 Windows 98/Me
- Catalyst 5.3 Windows 2000/XP
- ForceWare 71.84 Windows 98/Me
- ForceWare 71.84 Windows 2000/XP

LA SECTION JEUX :
- DeGeneration 1.0
- Operation Peacekeeper 0.16
- Red Orchestra 3.2
- Trailer The Fallen One
- UCMP Volume 1 Mappack

LA SECTION PATCHS :
- Patch 1b pour Act of War : Direct Action
- Patch 1.03 pour Brothers in Arms
- Patch 2 pour Driv3r
- Patch 1.2 pour NFS Underground 2
- Patch 1.06 pour Pro Rugby Manager 2005
- Patch 1.01 pour Splinter Cell 3
- Patch 1.03 pour Settlers : Heritage of Kings
- Patch 1.2 pour Silent Hunter III
- Patch 33628 pour Soldner : Secret Wars

LA SECTION WALLPAPERS :

Cette section contient des fonds d'écran pour agrémenter votre bureau de Windows. Ils ne sont pas détaillés sur cette page faute de place.

TBWA\PARIS

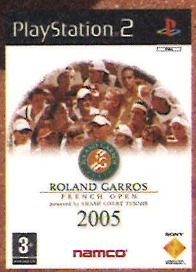
BNP PARIBAS

BNP Paribas et PlayStation vous proposent le

ROLAND GARROS VIRTUAL TOUR

tournoi virtuel

29 avril - 4 juin 2005



Tu as entre 12 et 25 ans ? **Accède au tableau final du premier tournoi de tennis virtuel sur PlayStation 2 à Roland Garros.** Du 27 mai au 4 juin s'affronteront, à Roland Garros, les 64 meilleurs joueurs et joueuses issus des qualifications nationales. Du tennis 100 % virtuel dans des conditions 100 % réelles : matchs en public, retransmissions sur écran géant et accréditations identiques à celles des joueurs pros, + des centaines de cadeaux à gagner dont un voyage pour deux personnes au **Tokyo Game Show 2005, 1500 € sur un Livret Jeune BNP Paribas** ! Pour te qualifier, va dans l'agence BNP Paribas la plus proche de chez toi ou dans l'une des 14 villes de la tournée. Toutes les infos sur : **www.rolandgarrosvirtualtour.com**







Le règlement complet du jeu est disponible gratuitement en écrivant à Auditoire - RGVT - 9, rue du Helder 75009 Paris ou en consultant le site www.rolandgarrosvirtualtour.com. Dotations : 1er prix : 1 voyage pour 2 personnes de six jours et 5 nuits à Tokyo avec 2 places pour le Tokyo Game Show et la visite d'un studio de développement d'une valeur de 10 000 € +1 place pour la Finale Hommes de Roland Garros d'une valeur de 100 € 2e prix : 1500 € sur un LIVRET JEUNE BNP Paribas, 1 place pour la Finale Hommes de Roland Garros d'une valeur de 100 € et un lot de 5 jeux PS2 d'une valeur de 300 € Prix pour les 64 qualifiés : 64 packages PS2 (1 console + 1 jeu "Roland Garros 2005") d'une valeur unitaire de 179 € ; 64 tenues adidas (1 haut + 1 bas) (valeur unitaire 150 €) ; 64 paires de baskets adidas (valeur unitaire 120 €) ; 18 forfaits 2 jours à Roland Garros avec prise en charge (valeur unitaire 320 €) ; les 52 forfaits 1 jour à Roland Garros avec prise en charge (valeur unitaire 220 €) Tirage au sort sur Internet : 50 PS2 (valeur unitaire 149 €).

COURRiER

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, ceci dit.

Pas de sous, pas de chocolat

Lorsqu'on achète un jeu sorti il y a un an, voire plus (les joueurs n'ayant pas de fortune personnelle se reconnaîtront), est-il déjà patché ?

Vigouroux

Ah excellente question ! Ça, je sais. Alors, c'est très simple : oui, les jeux budget sont toujours patchés. Normal. Enfin, parfois il arrive que ce ne soit pas tout à fait le cas. Parfois les versions sont déjà dépassées et il est nécessaire de repatcher derrière pour avoir un truc stable. Ou pas, un patch amenant parfois son lot de nouveaux bugs. Et dans de très rares cas, ce n'est pas patché du tout. Ouais, donc en fait : ça dépend. C'est du cas par cas. Au secours.

Humour facile

Juste une question, histoire de me rassurer... Le Pentium du futur qui s'appelle Pentium D, c'est un poisson d'avril ? Hein, dites ? S'il vous plaît, c'est un poisson d'avril ? Quoi ? Non ? Sérieux ? Eh bien, les calembours vont valser... On va rire pendant les 12 prochains mois, au moins. Je cache ma joie, là, parce que j'adore les calembours douteux et répétitifs. Enfin, avec le dual core, on aura des bi-PD...

Seb

Cher Seb, Act Up (qui s'occupe déjà du cas de C_Wiz) me demande à l'instant de leur communiquer vos coordonnées. Ça ne vous dérange pas si je leur file, hein ?

Question de protocole

Les bêta de jeux, vous les recevez ou vous devez faire la demande au créateur ?

Alpharius

Oulà, non alors. Jamais ! Malheureux ! Personne ne s'adresse impunément au Créateur. Surtout pour le déranger avec de sombres futilités comme des jeux vidéo même pas terminés. Non, non, c'est beaucoup plus simple. Les gentilles attachées de presse nous envoient les galettes gravées avec leurs beaux titres qui déchirent par la poste. Et parfois, quand ils sont accompagnés d'une quantité suffisante de champagne de qualité, de toasts ou autres dessous de table, on les installe pour voir à quoi ça ressemble. Oh ça va, je plaisaaaaante. On le fait aussi si y'a pas les toasts. Soyons sérieux deux minutes : le vrai problème, c'est que maintenant il y a plein d'attachés de presse. Sans e. Tout fout le camp je vous dis.

- Emails de la rédaction :
Atomic, Fumble, Gruth, C_Wiz, Yavin : (via)sebastien.finot@futurenet.fr
Bishop : sebastien.finot@futurenet.fr
Caféine : arnaud.chaudron@futurenet.fr
Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr
Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. : SERVICE ABONNEMENT BP2 - 59718, Lille Cedex 9 Tél. : 03 28 38 52 38
- CD manquants, ne marchant pas, etc. : cdrom@futurenet.fr
- Commande d'anciens numéros : 03 28 38 52 40
- Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurnet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org
- Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF suivi du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

Mais qui es-tu, Lapin Magique ?

Cher Faskil, après de longues années de combat acharné, j'ai réussi à convertir ma copine à la lecture de Joystick au point qu'elle se demande « Qu'est-ce que le Lapin Magique ? » C'est vrai ça, je lis votre mag depuis plus de deux ans et je suis incapable de lui répondre. Alors je me tourne désespéré vers vous et je vous le demande tout net : d'où vient le Lapin Magique ? Je vous en prie, répondez-moi. Je ne sais pas ce dont elle est capable si elle n'a pas de réponse.

Falco

Ah, « d'où vient le Lapin Magique », une question qui a hanté des générations entières de gamers. Autant vous le dire tout de suite, la réponse à cette interrogation existentielle n'a pas encore été trouvée. Lapin magique est une énigme, un mystère, une force inconnue et mystique, certains incrédules vont même jusqu'à le qualifier de mythe qui n'aurait d'autre origine que nos cerveaux détraqués. C'est un peu comme une religion, en fait. On y croit ou pas. Voilà, j'espère que ça calmera les inquiétudes de votre copine. Sinon, je peux tenter de la rassurer autour d'une bonne bière, mais ça risque de ne pas trop vous plaire. (ndlr : la rédaction décline toute résponsabilité quant à la perte de neurones que pourrait entraîner toute tentative de compréhension de ce courrier.)

TBF to ze rescue

Salutations à vous ! Je voulais savoir si Outcast 2 (vous vous rappelez le bon gars Cutter Slade avec sa démarche de « j'ai un truc coincé quelque part ») était un projet qui verrait le jour ou si c'était juste une utopie de ma part ? Et de même pour Midtown Madness 3.

Thibault

J'ai consulté l'Oracle, alias TBF, et je vous livre ici un résumé succinct, mais néanmoins exhaustif, de ses Saintes Paroles. Je ne vous ferai pas l'injure de vous rappeler qu'Appeal (développeur belge du premier Outcast) est un petit peu mort depuis plusieurs années. Certes, une partie de la boîte a eu le temps de quitter le navire pour fonder Elsewhere Entertainment et clamer à pleins poumons qu'ils allaient sortir une suite qui exploserait la concurrence et ferait pleurer tous les autres développeurs à chaudes larmes. Depuis, plus rien. Sur le site officiel, la dernière news date de février 2004 et mentionne vaguement un jeu de voitures dont on n'a pas non plus entendu parler depuis. Peut-être une conversion de Midtown Madness 3 sur PC ? Ahem... O.K., celui-là reste une exclu Xbox et vu la tête des graphismes, c'est pas plus mal. Dommage, en multi c'est bien marrant.

DUNGEON LORDS

LE NOUVEAU JEU DE RÔLE DE D.W. BRADLEY
(WIZARDRY™ V, VI, VII et WIZARDS AND WARRIORS™)



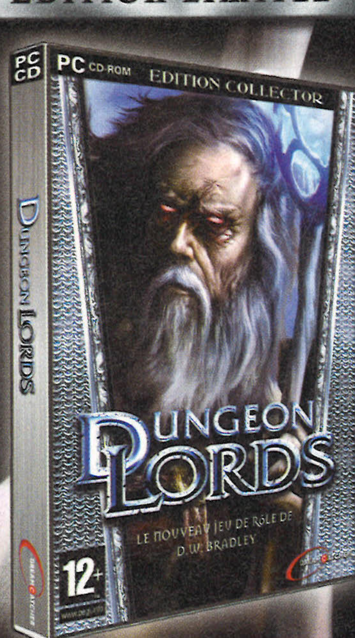
Nominé meilleur RPG
de l'E3 2004
Game Chronicles



Nominé meilleur jeu de rôle
de l'E3 2004
GameSpot

PACK MÉTALLIQUE
EDITION LIMITÉE





DÉCOUVREZ LA PROFONDEUR D'UN JEU DE RÔLE
HEROIC FANTASY ET L'ADRÉNALINE DU COMBAT
EN TEMPS RÉEL DANS UNE AVENTURE ÉPIQUE.

BIENTÔT DISPONIBLE SUR PC

WWW.DUNGEONLORDS.COM

12+ www.pegi.info







DREAMCATCHER

On veut des pingouins !

Salut à toute l'équipe ! Depuis quatre ans que je lis ce magazine, c'est le premier mail que je vous envoie... J'aurais une petite question (non, ce n'est pas pour demander si la page d'accueil de joystick.fr est vraiment de vous, ni combien de temps vous ne jouez pas à WoW par jour) : j'aimerais savoir pourquoi on entend si peu parler de Linux dans vos pages ? Ça tourne pourtant bien sur un PC, non ? Avec des distributions faciles d'accès pour les nouveaux (telles que Mandrake ou les Live CD) qui le rendent plus accessible... Et de plus, en bidouillant, on peut faire tourner tous les jeux Windows !

ZaZ

Alors, hmm, voyons voir... D'un côté, Joystick, magazine traitant des jeux vidéo. De l'autre, Linux, OS alternatif certes de qualité mais pas franchement facile d'accès, avec encore moins de titres dispos que Mac OS X. Désolé, ça ne va pas être possible. Le jeu dans l'histoire, c'est Linux en fait. L'OS lui-même est source d'amusement : « installation de driver accéléré 3D sous X11 – que faire quand vous n'avez pas accès à la résolution souhaitée ». Ahh, ce genre d'énigme a son charme, tout comme la recompilation de noyaux le week-end, comme ça, juste pour le fun. Mais il y a des spécialistes pour ça, chacun son boulot. Et puis j'ai vu la tête de Caf après une semaine de combat contre un pingouin à compiler soi-même appelé Gentoo et franchement, c'était pas joli à voir.

L'Enfer est pavé de bonnes intentions

Salut l'équipe ! Comme je sais que vous n'avez pas trop le temps de vous occuper d'un site web du même acabit que votre mag, j'ai été fort étonné en ouvrant le numéro 169 de voir la pub pour « Guild Wars ». Dans le « Y » de joystick, on voit apparaître en tout petit le site « www.joystick.fr ». Je me rue alors sur mon PC, plein d'un espoir qui faisait briller en moi les milles feux des barracudas du Havre sur la Méditerranée et c'est dans la déception la plus profonde que je me trouve en arrivant sur « l'annuaire de vente en ligne de joysticks »...

KarlMarXXX

Bravo ! Votre perspicacité ne vous a pas fait défaut ! Nos amis de NCsoft se sont en effet quelque peu emmêlé les pinceaux et nous ont gratifiés d'un logo datant de février 1752. Enfin, remarquez, ils n'ont pas titré « C'est de toute beauté ». C'est déjà ça. Quant au site en question, hoalala, c'est un beau roman, c'est une belle histoire, c'est une romance d'aujourd'hui. Musique de Michel Fugain. Si si il y a de la musique : mettez bien la page contre votre oreille. Voiiiilà. Maintenant, balancez-vous doucement d'avant en arrière. Oui bien ! Vous imitez parfaitement notre boss quand il a appris qu'on avait un « petit pépin » avec l'URL du site...

Actors Studio.......

Bonjour à toute l'équipe ! J'ai décidé de casser ma tirelire et de rejoindre le monde de WoW. Cependant, quelque chose reste encore obscur et me refroidit dans cet investissement. Je m'explique : ayant été un accro des mondes persistants de Neverwinter Nights, je me suis habitué au langage très « roleplay » de certains serveurs, ce qui pour moi permet de bien plus se mettre dans la peau de son personnage. Qu'en est-il dans WoW ? On a droit à des grosbills de partout ou y'a-t-il des personnes qui jouent RP ? J'espère que j'ai réussi à me faire comprendre.

Robin

Cher Robin, tout d'abord, n'ayez crainte : vous avez été parfaitement compris. Pas tout de suite, mais ce n'est pas votre faute, c'est le bouclage qui me rend moins réceptif. Alors, pour répondre à votre question sur le RP, tonton WoW a pensé à vous puisqu'il vous propose des serveurs réservés à ceux qui veulent se lancer de longues tirades héroïco-fantaisistes. Vous ne serez donc pas contraint de supporter un vocabulaire restreint, fait de « LFG ! », « GIMME LOOT » ou autres « BUFF !!! BUFF !!! BUFF !!! » grognés du bout du clavier. Vous pourrez ainsi vaquer tranquillement à votre passion du transfert d'identité sans risquer de croiser du Jean-Kevin à tous les coins d'Azeroth. En tout cas, pas vivant.

C mal de se moké d prénon d gen..

Jean-Kevin

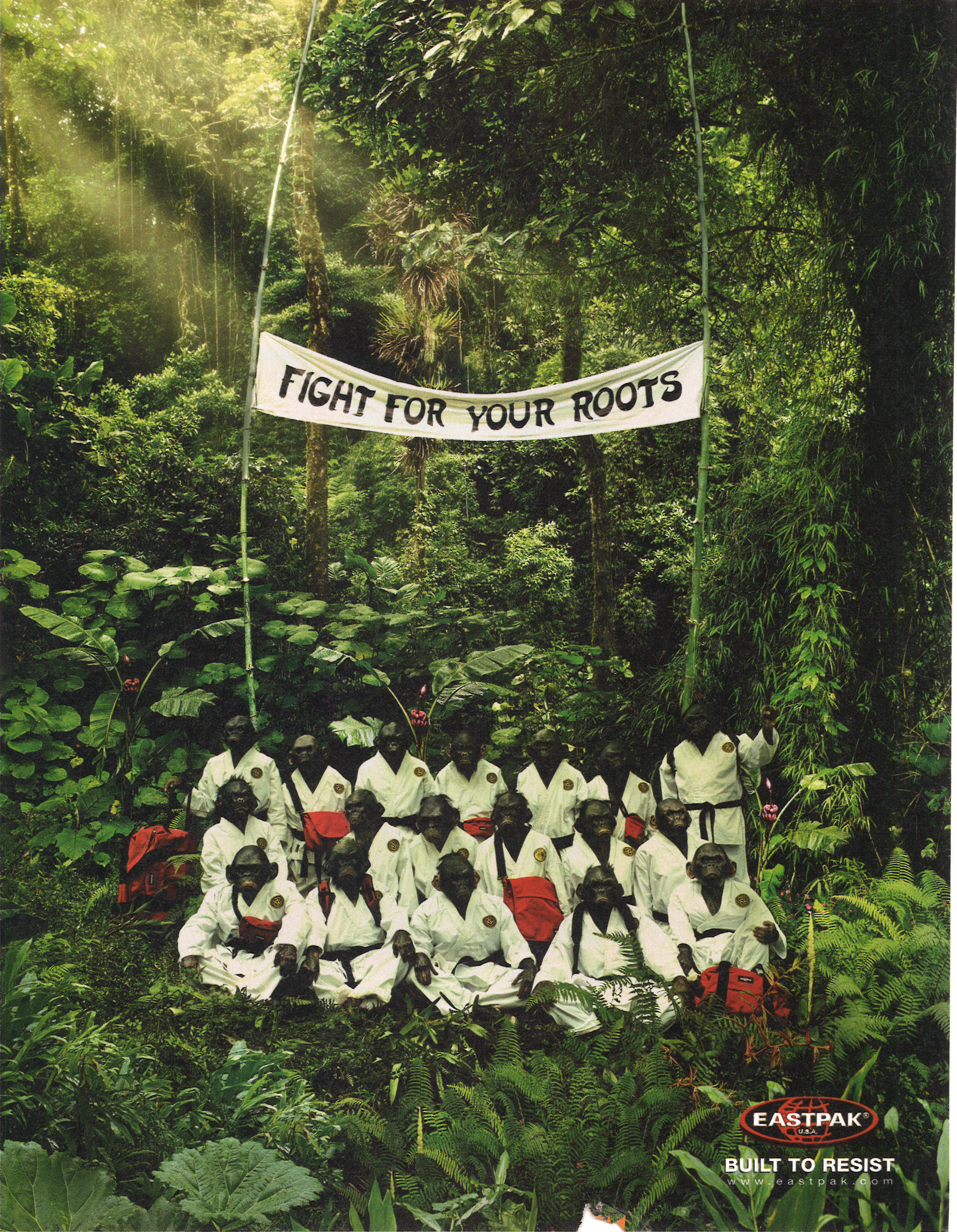
Parce que Faskil, vous pensez que c'est facile à porter ?

Une vraie bonne question

Parfois, je ne comprends pas bien votre ligne éditoriale : vous déplorez souvent le peu d'imagination ou d'audace des développeurs et éditeurs, qui nous abreuvent de cinquante FPS Seconde Guerre mondiale par an. Pas de problème, je suis de tout coeur avec vous. Mais dans votre numéro d'avril, vous consacrez 6 pages à des jeux au concept éculé et trop mauvais pour qu'aucun joueur sensé ne les achète (pp. 78-79, 88-90 et 92). D'accord, l'exhaustivité est importante, cependant vous ne consacrez dans le même numéro qu'une misérable page à Darwinia, appartenant au rarissime genre « air frais ». C'est d'autant plus dommage qu'un jeu novateur a besoin de plus d'explications pour trouver son public. Il me semble donc qu'en accordant à un jeu une place plus proportionnelle à la taille de son public déjà constitué qu'à son originalité, vous encouragez les tares de l'industrie du jeu vidéo, ce qui tranche désagréablement avec le positionnement global du magazine.

Sam

Cher Sam, si votre point de vue se défend dans la théorie, dans la pratique il y a un facteur que vous omettez de souligner. Il est très difficile, même en s'étalant sur une page, d'expliquer en profondeur les raisons qui nous ont fait détester un titre. Or ces raisons sont souvent essentielles. Il ne suffit pas de faire un petit encadré de trois lignes pour démolir un jeu. Certains de ces titres sont attendus et nécessitent qu'on s'attarde à décortiquer pourquoi finalement ça n'en valait pas la peine. D'autres, moins attendus, sont parfois complexes à démonter. Donc, il n'est pas automatique de réduire la place qu'occupe un test à la valeur de sa note. Le cas de Darwinia est particulier. Le titre est en marge de la production actuelle et même s'il représente un moment de fraîcheur dans un paysage ludique un peu sclérosé, il n'en demeure pas moins que ce genre de titre ne va, à notre avis, toucher qu'une niche de lecteurs. Et comme la pagination n'est pas extensible à l'infini, il faut faire des choix qui relèvent du subjectif : qu'est-ce qui va intéresser la majorité de nos lecteurs ? Six pages sur Chaos Theory ? Ou six pages sur Darwinia ? Maintenant, je suis tout à fait d'accord avec vous : il faut encourager ce genre de démarches. Et nous tentons de le faire, déjà rien qu'en parlant du jeu. Et pourquoi pas revenir sur Darwinia dans un prochain « Try Again » ? On va y penser. Pfiou, du coup, tout ça me fait parler très sérieusement. Promis, c'est la dernière fois.


FIGHT FOR YOUR ROOTS
EASTPAK
U.S.A.
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com

patches

par Cyd

Le patch, l'ami du joueur PC, le bout de programme qui fait basculer une sombre daube dans l'univers rose et féerique du jeu potable. Et aussi l'enfer du joueur quand il n'est pas disponible, voire annulé, pour d'obscures raisons économiques. Vous êtes sur la page qui va vous sauver la vie (peut-être). Lisez en silence.

Act of War

_ Patch 1b_

Le jeu de stratégie en temps réel d'Atari se dote d'un petit patch fort sympathique. Au menu des réjouissances se dresse une liste de corrections de bugs concernant les unités et bâtiments. Un des attraits majeurs de cette mise à jour est l'implémentation d'une option Replay. Cette dernière permet d'enregistrer vos parties jouées Online ou en LAN. Très pratique pour améliorer vos stratégies et accessoirement visionner en boucles les branlées que vous avez mises à vos potes.

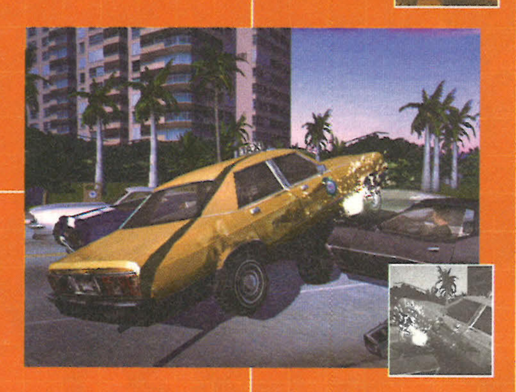


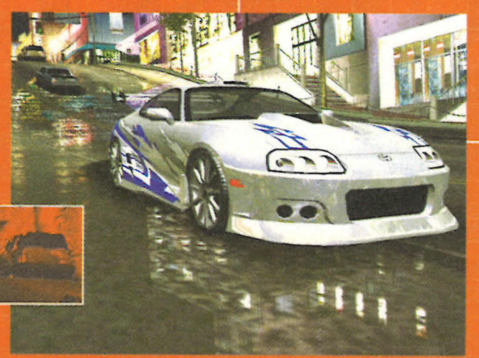


Driv3r

_ Patch 1_

Voilà un patch totalement axé sur les bugs liés aux cartes vidéo. Certains ont des problèmes d'affichage sur l'écran principal lorsque l'anti-aliasing était activé. Les possesseurs d'une ATI Radeon peuvent voir les bâtiments apparaître avec une texture blanche ou en arc-en-ciel suite à une collision avec un objet. Quant à ceux qui disposent d'une Matrox p750 ou Parhelia, ils ont des soucis de texture au niveau des fenêtres du véhicule. Tous ces problèmes d'affichage sont donc résolus. Par contre, si vous rencontrez une situation dans laquelle les mains et les jambes de votre personnage apparaissent en blanc, dirigez-vous dans les Options, cliquez ensuite sur Settings puis Display et enfin Advanced Video Card Settings pour activer l'option Advanced Shaders.





Silent Hunter III

_ Patch 1.1_

Les quelques amateurs de Silent Hunter III seront ravis d'apprendre que Ubi Soft est parti à la chasse aux bugs. Ceci a permis de corriger, entre autres, les problèmes de déconnection lors des parties multijoueurs. On note également quelques modifications comme l'option Save & Exit qui permet désormais de sauver votre partie et de retourner vers le menu sans ajouter des sauvegardes inutiles. Côté gameplay, le sous-marin doit désormais se trouver à la surface et être non détecté afin de retourner à la base.

Need for Speed Underground 2

_ Patch 1.2_

Une nouvelle mise à jour fait son apparition pour le jeu de course culte made in EA. Ce patch offre aux cartes vidéo Nvidia 6800 une performance optimale si vous utilisez une haute résolution. Côté correction de bugs, le jeu ne plante plus dans certaines circonstances dans le salon en ligne sous Windows 98 et SE. Il faudrait d'ailleurs penser à changer votre système d'exploitation, hein. Sachez également qu'il n'est plus nécessaire de posséder une connexion Internet pour héberger des parties LAN. De plus, les personnes reconnues coupables de triche ne seront plus signalées. Et pour cause, certains joueurs ont été accusés à tort à cause d'un bug. Du coup, tricheurs de tout poil, vous avez cartes blanches.

> **Tous les patches détaillés sur cette page ainsi que bien d'autres sont dans le CD et le DVD dans le sous-répertoire /patches**

Le nouvel Partout où

Nouvel Inspiron™ XPS

XPS

- Technologie Mobile Intel® Centrino™ avec Processeur Intel® Pentium® M 760 (2GHz, 2Mo L2 Cache, 533MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Édition Familiale
- 2MB L2 Cache
- Chipset Intel® 915PM
- 512Mo Bi-Canale DDR2 533MHz
- Disque dur 60 Go
- Ecran 17" WUXGA (1600x1200)
- NVIDIA® GeForce™ 6800 ULTRA avec 256Mo DVI/Sortie TV
- Contrôleur Audio Codec AC-97
- Combo graveur CDRW 24x / DVD 8x
- Garantie 1 an service aller-retour atelier
- Microsoft® Works 7.0
- Enceintes stéréo

1 880 €HT **2 249 €TTC**

Possibilité de financement : contactez-nous

Réf. PPFR5-N05XP5

Extensions conseillées

- Garantie 3 ans sur site J+1 — **263 €TTC**
- Microsoft® Office Edition PME 2003 — **347 €TTC**
- Kit transfert de données — **54 €TTC**

Dell™ recommande Microsoft® Windows® XP Professionnel

Le XPS se déplace grâce à la technologie mobile Intel® Centrino™

Permet une puissance et un contrôle époustouflants à vos jeux

Chargez et transportez-vous dans le monde de bonheur total des jeux; le magnifique nouvel ordinateur portable XPS est arrivé. Accomplissez des exploits en défiant la mort, éliminez toute opposition, la domination totale peut être la vôtre où que vous soyez et quand vous en sentez l'urgence. Le XPS vous prend par la peau du cou et réveille le super héros qui sommeille en vous. Avec une finesse graphique surprenante, un son à vous couper le souffle et un formidable écran plat 17", vous sentirez la puissance, les forces gravitationnelles, le vertige comme jamais. Grâce à la technologie mobile Intel® Centrino™, le XPS a été conçu pour le joueur passionné que rien n'arrête jusqu'à la victoire. C'est l'arme qu'il vous faut.

Une assistance 24H/24

Besoin d'aide? Mobilisez simplement vos renforts. Avec l'accès personnel à une équipe de spécialistes Dell™ XPS, vous aurez toutes les réponses dont vous avez besoin, 24H/24.

Mais rappelez-vous que vous ne trouverez pas le XPS en magasin, alors appelez-nous directement ou consultez le site Dell™ dès maintenant.

HELLGATE: LONDON HELLGATE: LONDON HELLGAT

Démons au logis

De croisades en massacres, qu'y a-t-il de plus bourrin qu'un bon gros Templier ? Un Templier cybermagique du futur, bien sûr ! Il fallait au moins cela pour repousser les hordes de démons venues s'installer à Londres. Huilez les flingues et affûtez les lames pour Hellgate: London, le nouveau challenge du papa de Diablo.

PAR fumble



tation Covent Garden, un matin en 2032. Vous quittez en sursaut un sommeil agité, rempli de figures grimaçantes et de flammes brûlantes. Aucun soulagement ne vient adoucir vos traits crispés alors que les images s'estompent de votre esprit. Se réveiller, ici, c'est simplement quitter un cauchemar pour en vivre un autre. Une fois sorti du Q.G. des Templiers, seul endroit sûr à des lieux à la ronde, il faudra à nouveau se battre contre les forces du mal. Essayer de regagner un peu de terrain, retrouver des survivants dans les rues ravagées de Londres... Tout cela semble presque vain parfois. Cinq années ont passé depuis l'ouverture du Vortex et une invasion démoniaque des plus réussies. À présent la ville n'est plus que façades éventrées et bâtiments en ruines, éclairés par la pâle lueur verdâtre d'un soleil éclipsé par un voile de pollution satanique. Seuls les zombies, des ex-citadins possédés par les démons trop faibles pour venir eux-mêmes en chair et en os, rappellent encore une présence humaine passée dans ce chaos urbain. Ça, et les incessants cris des âmes qu'on torture, bien sûr. Trouver des survivants, là-dedans... La prière du matin chasse le doute et le désespoir. Un Templier ne connaît pas la faiblesse. Votre mission est sacrée et vos armes sanctifiées, l'heure est à l'action. Le fusil Tempest restera dans votre dos aujourd'hui. Une épée dans une main, l'autre libre pour incanter la magie divine ; une dernière vérification des modificateurs d'armure et vous voilà dehors. Une poignée de morts-vivants se dirigent déjà vers vous. Londres, sept millions d'habitants. Vous levez votre épée...

bienvenue aux portes de l'enfer ! Vous verrez, l'accueil y est très chaleureux. Pourquoi en plein dans la capitale anglaise ? Je ne sais pas. Peut-être que les démons préfèrent s'installer là pour payer moins d'impôts infernaux, qui sait ? Ou bien l'Underground londonien représente quelque chose comme le neuvième cercle de l'enfer ? Je n'en serais pas étonné, sauf qu'il abrite plutôt l'ordre des Templiers ces jours-ci. En tout cas, les cornus aiment se sentir chez eux, d'où une démonformation sauvage des lieux, comme dirait Caféine. C'est comme la terraformation, mais pour l'enfer (Hellaformation, dans une bouche anglophone). Bref. Hellgate: Lon-

Prends ça dans ta face, tronche d'artichaut ! (ndlr : Fumble, premier sur les insultes).

GENRE : RPG ACTION EN VUE FPS
ÉDITEUR : NAMCO
DÉVELOPPEUR : FLAGSHIP STUDIOS
SORTIE PRÉVUE : L'AN 2006 APRÈS J.C.

E: LONDON HELLGATE: LONDON HELLGATE: LONDON HE

HELLGATE

LONDON



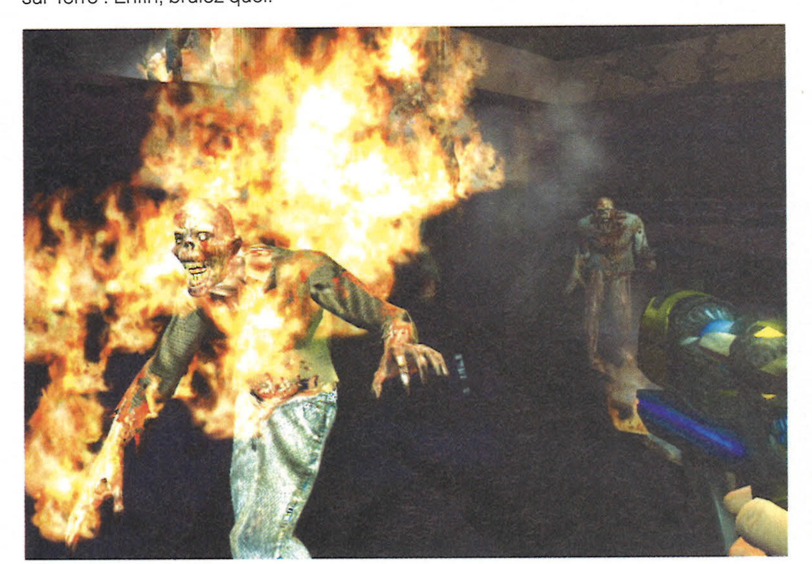
Équipements, soins, missions, la station Covent Garden sera votre home sweet home pour un temps.

don s'apprête à devenir le nouveau Diablo-like par excellence, sous la direction de celui qui a créé le genre : monsieur Bill Roper. Bon d'accord, pas tout seul, mais quand même. Et non, ce n'est pas un jeu Blizzard, Bill Roper ayant quitté la célèbre boîte de devs pour fonder sa propre structure en 2003, sous le nom de Flagship Studios. Je précise tout ça pour le type du fond qui n'a pas suivi. D'habitude, ils sont deux, mais ce coup-ci, le deuxième se trouvait être moi. Je suis juste passé au premier rang de la classe très récemment. Jusqu'à maintenant, le projet de Flagship demeurait extrêmement secret. À présent il ne se dévoile que le temps de nous filer deux trois baffes. D'une part parce que Flagship garde encore bien des choses secrètes, notamment le scénario dont on sait juste qu'il comptera trois chapitres. À l'instar de Diablo, le jeu continuera après la fin de l'histoire, et aussi longtemps que le joueur voudra bien retourner dans les allées tourmentées de Londres. D'autre part parce qu'un bon paquet de features s'avèrent toujours en attente d'un gameplay définitif et assumé. Pendant que les développeurs continuent de bosser dessus, voyons un peu à quoi ressemble ma future drogue.

On se connait non ?

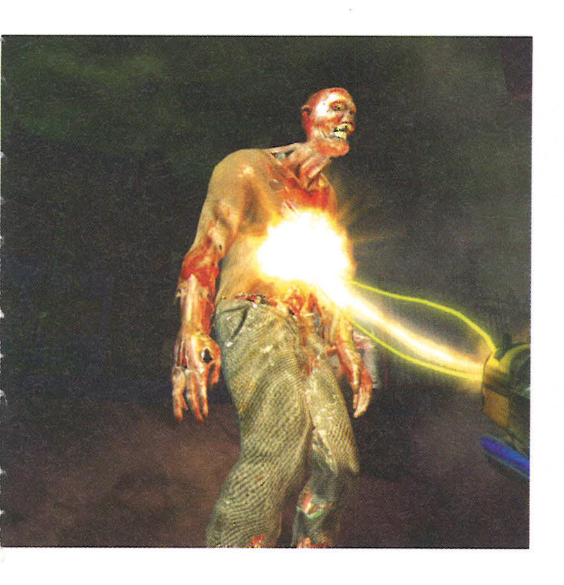
Comme vous l'avez déjà sûrement remarqué sur les screenshots, Hellgate semble bien parti pour être un FPS. Vue à la première personne, un gun dans la main, un réticule de visée au centre, une interface formatée pour un ego shooter... C'est bon, on a compris : on aligne les monstres et on presse la gâchette, c'est parti. Sauf que non, attendez, vous vous gourez. Le jeu offre bien plus côté RPG ! À commencer par une feuille de perso complète : quatre caractéristiques définissent votre personnage, d'où découlent les points de vie, vos résistances, la puissance de votre magie, etc. Et bien sûr, tout cela monte en puissance au fur et à mesure que vous gagnez en niveau. Une base assez simple que viendra compléter une belle panoplie de compétences. Rien de bien implémenté pour l'instant, mais préparez-vous à des déplacements éclairs, des sauts gigantesques et d'autres pouvoirs qui vous dirigeront vers des tactiques de mêlée ou de combat à distance par exemple. Cependant, vous ne choisirez pas réellement de classe spécifique, plutôt une spécialité. Vous êtes Templier avant tout ! Homme ou femme, certes, mais Templier : seules vos compétences entraîneront une vraie différence entre deux joueurs. Si vous vous plantez de voie dans l'exercice pratique

Allez brûler en Enfer ! Euh... sur Terre ! Enfin, brûlez quoi.



Un jeu ne peut pas se dire « à la diablo » sans des hordes de monstres qui envahissent l'écran.





de votre foi, Flagship permettra de rééduquer votre personnage afin qu'il expie ses fautes et revienne dans le droit chemin, ou du moins celui que vous préférez. Mais ça n'arrivera pas sans un certain coût, comme dans tout MMO qui se respecte et qui ne veut pas voir ses avatars se transformer complètement toutes les cinq minutes à la grâce de Dieu. Les miracles, d'accord, mais pas gratos. Alors, reprenons : feuille de perso simple, plein de compétences, du RPG/Action avant tout, sans besoin de véritables « skillz » FPS... Oui hein ? C'est complètement Diablo. Diablo en vue première personne et dans le futur. Aussi simple que cela. Dans ce cas, il reste un aspect primordial du gameplay à étudier : le matos.

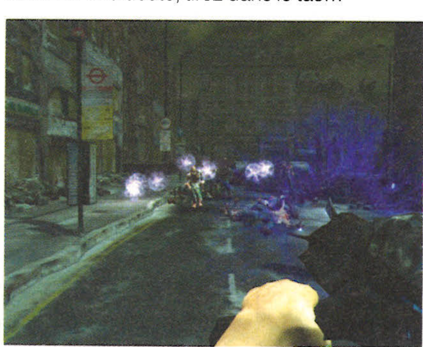
Des cadeaux dans les sockets

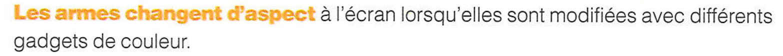
Je sens des milliers de regards posés sur moi là, c'est impressionnant. Des milliers de joueurs de Diablo me surveillent. Certains d'entre eux sont encore en activité, ils continuent de parcourir les mêmes cartes inlassablement pour trouver l'Arme avec un grand A, celle qu'il leur faut absolument, ou LA gemme, celle qui ne drop jamais. Je perçois leurs souvenirs de butins répandus au sol, éjectés du boss fraîchement éventré : l'argent qui chgling, la bague qui fait ting, le bouclier qui fait chtok. J'imagine leurs yeux et leurs oreilles à affût, transmettant l'info à leurs cerveaux en un millième de seconde : « ph4t loot ». Alt puis clic, et hop, le trésor directement dans l'inventaire. La fièvre de l'objet rare, l'excitation du matos unique... Attendez-vous à retrouver tout cela dans Hellgate: London. Ouaip, un coup de Scorcher bien placé et les démons explosent ou s'affaissent au sol, laissant tomber autour d'eux armes, armures ou modificateurs en tout genre. Plus que jamais vous ferez attention aux couleurs des objets : elles correspondent à un type de dégâts particulier (poison, électricité, feu, énergie, etc.). Ensuite viennent les joies de la customisation, car les mods se branchent directement sur les armes de base, qui possèdent, bien entendu, un certain nombre de « sockets », c'est-à-dire des emplacements pour les upgrades. Chance de toucher, dommages... Une fois de plus, tout sera





Les décors sont plutôt fouillés et sombres alors dans le doute, tirez dans le tas...





Les armes changent d'aspect à l'écran lorsqu'elles sont modifiées avec différents gadgets de couleur.





Non, pas cette arme. Eux nombreux. Toi changer arme. Pffff ces Templiers.



Regardez bien : mon tir miraculeux pulvérise deux minions en évitant mon coéquipier (j'avoue, c'est l'arme qui fait tout).

modifiable pour notre plus grand plaisir. La quête pour l'Équipement Ultime n'est pas prête de s'achever !

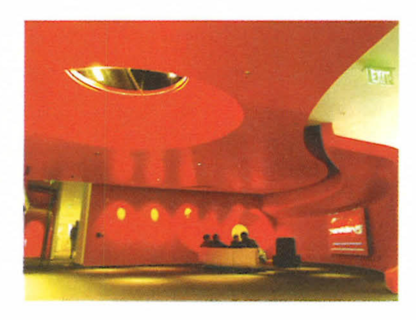
Un attirail de taille et d'estoc

« Oui, mais », vous inquiétez-vous (ne niez pas, je vous entends d'ici), « un FPS n'offre pas une variété aussi importante que celle que l'on trouve dans un RPG normal ! » Hum... Alors, disons une centaine d'armes de base, chacune avec une utilisation différente, ça vous ira ? Oui, une centaine. C'est ce que nous promet Bill Roper et j'ai pu en voir quelques-unes, les effets sont impressionnants ! Le Scorcher cité plus haut, par exemple, est un lanceur de boules de feu plutôt efficace quand il faut spammer une zone. Le Peacemaker tire des boules d'énergie autoguidées, pendant que le grenadier envoie en cloche des explosifs assez puissants. Plus pratique contre les monstres seuls, une autre arme immobilise sa cible et la tue lentement. Tel fusil balancera un jet direct d'électricité, frappant plusieurs cibles en ligne droite, tel autre propulsera une lente boule d'énergie qui se fractionnera en de multiples projectiles au bout de quelques mètres, provoquant de terribles dégâts dans un groupe compact d'ennemis. Et ainsi de suite. Votre arsenal comportera donc des armes de précision, des destructeurs d'armées de zombies, ou même d'excellents outils de contrôle des foules, avec des effets que l'on peut retrouver dans tout bon MMO. Ce que vous emporterez en mission dépendra autant de votre spécialité que de votre place dans le groupe si vous jouez avec des amis. Car bien entendu, Hellgate permet le multijoueur coopératif. Rien d'imposé néanmoins, vous pourrez parfaitement jouer tout seul sans problème : le jeu peut paraît-il construire des instances pour une, deux, vingt, qua-

Onde de choc aux effets étourdissants : pratique quand on ne sait plus où donner de la tête.







Chez Namco, y'a tout ce qu'il faut

Cherchez l'intrus : RPG/Action, PC, Namco. Ça turlupine, cette étrange association du très célèbre groupe de développement et de distribution de jeux console avec le monde des hardcore gamers PC. Ça sonne bizarre, non ? On n'a pas l'habitude. Et puis on se rappelle que Namco a aussi mis la main sur la licence Warhammer. On est tout désorienté, mon dieu, mais que se passe-t-il ? Et enfin, l'explication arrive. Namco saute à pieds joints dans la marre aux PC. Comme ça, hop, direct. Ils le disent carrément : fini les conversions toutes pourries, maintenant on veut de la qualité et des développeurs couillus. Fichtre ! C'est plutôt une bonne nouvelle ça ! Flagship sera donc, avec Hellgate: London, le fer de lance de cette chouette politique pro-PC. Le premier effet tangible, c'est que j'ai pu latter Bill Roper à Tekken 5 sur un écran géant dans les somptueux locaux du distributeur à San Francisco. Mais surtout un tas de bons jeux pourraient voir le jour si Namco se paye des boîtes correctes. Pour commencer, ils comptent bien utiliser leurs droits sur le monde médiéval fantastico gothique de Warhammer, pour un jeu axé stratégie, puis d'autres si affinités. D'un autre côté, ils ont aussi chopé la licence pour Mage Knight, un jeu de plateau à base de baston entre figurines, pour en tirer de l'action-RPG PC. On en saura plus lors du prochain E3, mais tout ça ressemble à s'y méprendre à de bonnes nouvelles.



Bill Roper. Il revient, et il est content.

rante personnes en coopératif (pas de PvP prévu pour l'instant). En effet, tout le design se tisse autour d'un élément essentiel : le hasard.

Souffrances sur mesure

Butin, monstres, événements, décors, etc. : tout dans Hellgate : London est aléatoire. À chaque mission, le jeu s'occupe de bâtir le niveau à l'aide du moteur 3D spécialement conçu par Flagship (une des raisons pour lesquelles ils ne pouvaient pas s'en payer un clé en main). Il place quelques éléments décoratifs ici et là : des quêtes principales, des scènes scriptées, des lieux spéciaux... Puis il saupoudre le tout de monstres en tout genre. Hellgate compte une bonne quarantaine de modèles de base, déclinés dans toutes les variations possibles. Les démons se divisent d'ailleurs en plusieurs classes. Les nécros représentent le bas de l'échelle : zombies, possédés et autres bouffeurs de cervelle. Les « Bêtes » telles le ravager ou le stalker sont largement plus féroces dans leur genre. Elles vous courent autour, vous sautent à la gorge... Quant aux minions, ce sont de véritables démons, doués d'intelligence, ce qui est la moindre des choses quand on doit rechercher sans cesse de nouveaux moyens d'infliger douleurs et supplices intolérables à son prochain. Je suppose qu'au-dessus d'eux se trouvent les officiers et les boss, qui devraient être assez costauds et faire deux à dix fois votre taille. Selon les missions, les niveaux représenteront divers décors dont les rues de Londres, évidemment, avec les abords du vortex infernal plutôt versés dans l'architecture et la technologie satanique. On se baladera aussi dans le métro, probablement sans payer, dans des bunkers abandonnés et autres souterrains oubliés de tous, sauf de la voirie des Enfers. Une ambiance bien sinistre, dites donc. Je me demande si on ne pourra pas faire un tour en banlieue de temps en temps, histoire de respirer un peu.

Non nobis, Domine...

Aussi austère que puisse sembler le background, il faut bien avouer que l'atmosphère est tout ce qu'il y a de prenante : le ciel encombré de nuages verdâtres en perpétuels mouvements, les hurlements lointains, la musique agressive, les tirs pyrotechniques des armes et les monstres qui pullulent dans chaque bâtiment et à chaque recoin... ça fait son petit effet. On se sent direct dans la peau d'un Templier prêt à rentrer dans le tas. D'ailleurs, n'hésitons pas : être en présence d'ennemis et même prendre des coups s'avèrent nécessaire pour augmenter sa barre de « vengeance », l'énergie utile pour lancer les pouvoirs spéciaux. Dommage que le mode d'affrontement en mêlée reste une inconnue pour l'instant, car toujours en développement. Flagship cherche encore le meilleur angle de combat, mais il est probable que le jeu passe en vue à la troisième personne lorsqu'une épée à une ou deux mains sera utilisée. Le gameplay devrait se contenter de combos à deux boutons de souris, le tout rehaussé de compétences à déclencher au bon moment (dans le même esprit que l'assassin de Diablo). D'autres points de réalisation, comme l'I.A. ou l'utilisation du moteur physique, attendront d'être plus aboutis avant que l'on ne puisse en parler sérieusement. En attendant, on sait dorénavant que Hellgate: London existe et qu'il débarquera un jour pour nous piquer le peu d'heures de sommeil qui nous restent. Personnellement j'ai hâte de me construire un petit combo gun/épée ravageur ! Tout ça pour collectionner du matos à en perdre la raison et customiser un personnage qui devrait normalement avoir fait vœu de pauvreté. Ah là là les joueurs sont faibles... Ils méritent bien d'aller en Enfer, tiens.



Inutile de vous foutre le feu, ce n'est pas comme ça qu'on gagne des points de vengeance.

SURVIVREZ-VOUS ?

DIGITAL EXTREMES REVIENT AVEC DES GRAPHISMES ÉBLOUISSANTS ET UN MOTEUR PHYSIQUE EXCEPTIONNEL. JAMAIS COMBAT N'A SEMBLÉ SI RÉEL.

UNE AVENTURE SOLO MAGISTRALE

SUR UNE TERRE TRANSFORMÉE EN PLANÈTE PÉNITENTIAIRE. TOUTE LA PUISSANCE D'UN MOTEUR UNREAL® COMBINÉ AVEC LA TECHNOLOGIE HAVOK™.

L'EXPÉRIENCE MULTIJOUEUR ULTIME

INCLUS LES MODES DEATH MATCH, CAPTURE-THE-FLAG, TEAM DEATH MATCH, SIEGE ET FRONT LINE ASSAULT. RECOUREZ AUX VÉHICULES D'ASSAUT POUR MENER UN COMBAT SANS PITIÉ.

VOTRE ARSENAL ÉVOLUE SELON VOS CHOIX TACTIQUES

TOUTES VOS ARMES PEUVENT ÊTRE AMÉLIORÉES SELON 3 NIVEAUX DE DESTRUCTION (EX. : SNIPE//VISION INFRA-ROUGE//CHARGEUR AMÉLIORÉ//BALLES PERCE-BLINDAGE).

UN ÉDITEUR DE MAP (MAKE IT AND PLAY) INÉDIT

PERMET DE CRÉER DES MAPS ÉLABORÉES EN UN ÉCLAIR ET DE LES PARTAGER PAR INTERNET OU LAN SUR PC ET PAR CABLE LINK, CARTE MÉMOIRE OU XBOX LIVE SUR XBOX.

INCLUS UN MODE COOPÉRATIF EN ÉCRAN SPLITTÉ*

POUR JOUER LE MODE AVENTURE À 2 JOUEURS ET ÉLABORER DES TACTIQUES OFFENSIVES ET DÉFENSIVES EN BINÔME.

6 MAI 2005

PARIAHGAME.COM













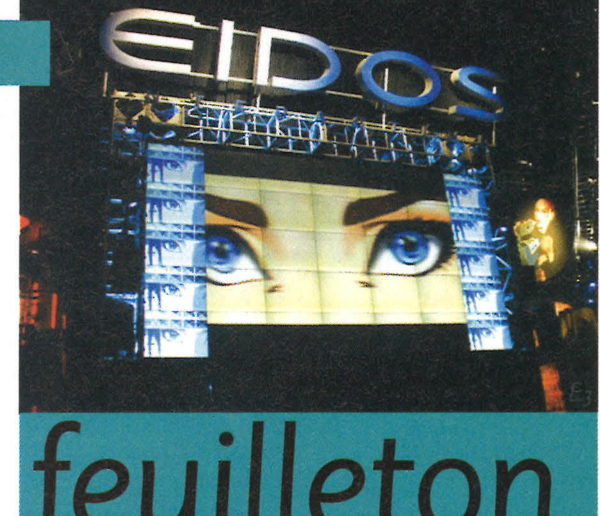



*SEULEMENT SUR XBOX



Et maintenant la suite de notre feuilleton





Après le chanteur de U2 et sa société Elevation, c'est au tour de SCi (Richard Burns) d'agiter le chéquier sous le nez de M. Eidos. Mais comme cette solution collerait la direction actuelle à la porte, ça ne les motive pas trop à se jeter sur leur stylo. Ils préfèrent invoquer une possible hausse de l'offre d'Elevation, moins radicale pour leurs sièges en cuir. Dans l'ombre, les actionnaires commencent à trépigner et menacent d'envoyer des assassins armés de cordes de piano pour liquider le conseil d'administration. Ou un truc du genre. C'est qu'à force, on ne sait plus que penser des communiqués de presse d'Eidos. C'est le scénario d'Hitman Blood Money ? Le mot du Président ? Allez savoir…

DITO

Caféine

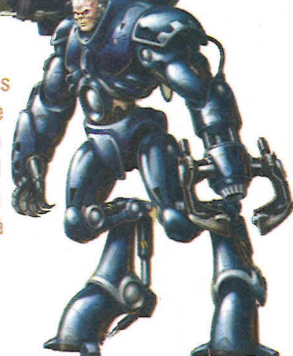
Le trou noir pré-E3 est véritablement une plaie : regardez la tristesse des rubriques Beta-Version et Tests… Ça faisait longtemps qu'on n'avait pas vu une telle misère. Heureusement, les reportages et news laissent entrevoir que tout ceci n'est que temporaire. Les éditeurs attendent simplement, comme tous les ans, la grande messe de l'Electronic Entertainment Expo de mai pour dévoiler leurs projets les plus sexy. Patience donc. Patience parce qu'en plus cette année, le PC risque de faire office de figurant malgré des annonces probables d'ATI et nVidia de nouvelles puces graphiques. Toujours plus de puissance, quelques « jeux démos » qui seront là pour faire de l'esbroufe sur les stands respectifs de ces constructeurs mais peu de vraies avancées pour le joueur. Juste un peu plus de bave devant l'Unreal Engine 3 à la limite… Les vraies stars de l'E3 seront les consoles nouvelle génération : PlayStation 3, Xbox 360 et Nintendo Revolution. Sans parler des portables qui seront à l'honneur : PSP et DS génèrent des ventes de jeux largement suffisantes pour focaliser l'attention d'un paquet de développeurs. Et le PC dans tout ça ? Quel est son avenir, coincé entre le piratage et des budgets toujours plus gros pour développer des produits de qualité, alors que les ventes sont rarement à la hauteur ? Dans le jeu online, si on en croit les développeurs. Le système de clé chiffrée est facilement vérifiable pour ces titres et lutte très efficacement contre le piratage. Ça n'empêche pas certains éditeurs de prétexter que les coûts de développement vont entraîner une hausse des prix des jeux. Et de ne pas attendre pour augmenter en fourbe le tarif de leurs produits… Si c'est comme ça qu'ils pensent convaincre les habitués des réseaux parallèles de rentrer dans le rang, j'ai comme un doute sur leur degré de compréhension du problème…

La revanche du sit-in

Le fanboy, par définition, est un personnage qui peut s'avérer rapidement pénible quand vous avez décidé de ne pas partager complètement sa passion. Il peut aussi être particulièrement borné. Prenez par exemple ce troupeau d'aficionados de Star Wars, qui campent depuis déjà plusieurs semaines devant le Grauman's Chinese de Los Angeles en attendant la projection d'Episode III. Équipés de sacs de couchage, voire de tentes pour les plus atteints, certains ont même fait le voyage depuis leur Australie natale pour décrocher le tout premier billet. Pas de chance, cette année, la première du nouveau bébé du père Lucas pourrait bien être présentée au Cinerama Dome, de l'autre côté de la ville. Du coup, c'est la panique : certains plient bagages et émigrent au plus vite, d'autres crient à la conspiration et campent sur leurs positions. N'empêche, si l'info se confirme, ça risque de faire du grabuge le 19 mai et le spectacle ne sera peut-être pas être là où on l'attend. Imaginez tous ces admirateurs déçus qui laisseront parler leur colère à coups de sabres laser en caoutchouc. J'ai hâte.

Ça va être difficile de lui échapper

Le très attendu Quake IV sera présent et jouable au Quakecon, la grand messe toute dédiée à Id Software. Si vous voulez vous y essayer, il vous faudra impérativement vous rendre à Dallas du 11 au 14 août de cette année. Sinon, pas d'inquiétude, si vous ne pouvez aller à Quake 4, un jour ou l'autre Quake 4 viendra à vous.



La fin de toutes MES SOUFFRANCES



Des chercheurs de l'Université de Manchester (Angleterre) sont sur le point de mettre au point une technologie qui va permettre, sans injection, d'introduire des cellules toutes fraîches dans nos petits corps malades. Pour ce faire, ils ont eu l'idée géniale de détourner le mécanisme des imprimantes à jet d'encre et de s'en servir pour « asperger » le patient. Si tout se passe bien, d'ici quelques années on pourra donc régénérer nos organes déficients, nos os, voire nos vaisseaux sanguins sans qu'il soit nécessaire de nous injecter ça de force avec une grosse aiguille. C'est mon toubib qui doit râler : si on avait inventé ça vingt ans plus tôt, ça lui aurait épargné la douloureuse tâche de me décrocher du plafond à chaque fois que je lui rendais visite.

Après l'heure, c'est plus l'heure

Un peu à la bourre sur leurs plannings, les gens de MC2 nous font gentiment patienter en distillant quelques nouveaux screenshots de leur prochain FPS, Hellforces, dont on vous parlait le mois dernier. Cette fois, ils n'ont plus oublié d'activer l'anti-aliasing, ce qui lui donne déjà une tête plus sympathique. Par contre, ils ont omis de nous envoyer la bêta. Pour un jeu prévu pour juin 2005, tout cela ne me dit rien qui vaille…

Tout le monde peut se tromper

PÉÉÉÉÉ ESSSSSSE PÉÉÉÉÉ
SOOOOOO NYYYYY
NINTENDO DS
SONY PSP

La prestigieuse BBC, pourtant réputée pour le recoupement de ses informations, n'est pas non plus à l'abri d'une grosse bêtise. Et quand nos confrères anglais se vautrent, ils ne font pas les choses à moitié. Là, ils ont carrément demandé à la fondation Bob Marley s'il était possible d'avoir une interview du roi du reggae. Le souci, c'est que l'ami Bob nous a quittés il y a déjà 24 ans. Et n'étant déjà pas dans un état de lucidité avancée de son vivant, imaginez ce que ça doit donner mort… D'après les journalistes de la chaîne, les destinataires auraient finalement pris la chose avec humour. Un peu comme vous quand Faskil a attribué la DS à Sony. Si, si, dites-lui que ça vous a fait marrer : il est traumatisé, là.



Docteur Maboul 3D

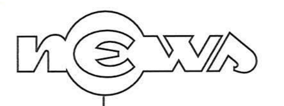
Depuis Theme Hospital, on commençait à désespérer de retrouver un jeu traitant du monde médical. Heureusement, tadaaa, Mindscape arrive avec « Urgences », adapté de la célébrissime série télé. Alors, qu'est-ce qu'on pourra faire dans ce jeu à part reluquer le postérieur des infirmières ? Ah, on ne pourra pas ? Tant pis. On se contentera donc de prodiguer des soins (logique), gravir les échelons de la hiérarchie (jusque-là tout va bien) voire tisser des liens avec ses collègues jusqu'à vivre une petite amourette (nous y voilà, c'est vraiment une manie ces temps-ci) avec un ou une collègue. Les fans de la série en léviteront même de plaisir en apprenant la présence des doubleurs officiels pour faire les voix des célèbres docteurs Carter et Lewis, entre autres. Tout ça dans un univers 3D reproduisant le mythique hôpital de Chicago « jusque dans ses moindres détails », nous dit-on. Ah bah, si c'est dans les moindres détails, on devrait pouvoir faire des trucs avec les infirmières, non ?



Plus on est de fous…

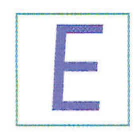
Super, de nouveaux screenshots de Singles 2, mélange de Sims et de film du dimanche soir sur M6, dans lequel on pourra cette fois-ci s'essayer aux joies des parties à trois. Toujours prévue pour ce mois-ci, cette allégorie de l'amour libre et partagé devrait apporter son lot d'améliorations esthétiques par rapport à l'opus original. On espère juste qu'ils auront pensé à conférer aussi un peu plus de personnalité à leur casting, parce que sinon ils peuvent nous promettre des trucs à 15, je ne suis pas certain que ça nous passionnera davantage.





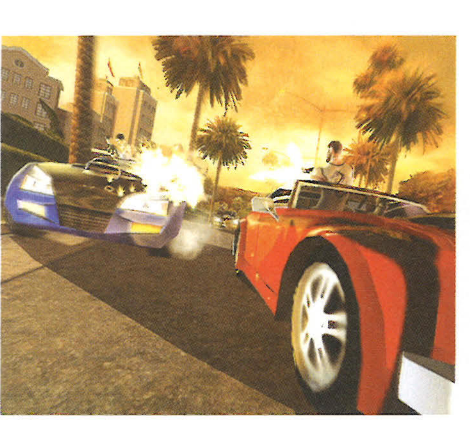
> Genre : Guérilla urbaine
> Éditeur : Ubi Soft
> Développeur : Ubi Soft
> Sortie prévue : Été 2005

187 RIDE OR DIE

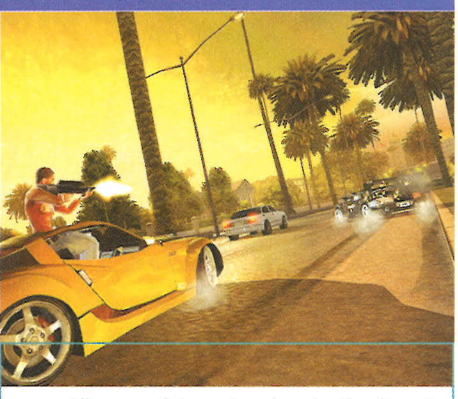


Eh ben voilà, il fallait que ça arrive, à force de clamer haut et fort votre vénération pour Need For Speed Underground et Grand Theft Auto, les gars d'Ubi Soft ont fini par vous entendre. Conséquence logique de ce réveil tardif, vous allez bientôt avoir droit à un jeu de bagnoles dans le plus pur style gangsta rap avec des grosses cylindrées, des calibres démesurés et des bombasses dont les fesses semblent affublées d'un gigantesque surplus d'hélium. C'est que 187 Ride or Die ne semble pas vraiment destiné aux amoureux des pâquerettes et encore moins aux amateurs de musique douce. Ici on navigue dans un monde nocturne clinquant sur des airs de hip hop bien agressif. On évitera d'ailleurs de se prendre la tête à courser ses adversaires à la loyale puisque le jeu nous propose tout un arsenal (pistolets, fusils, etc.) pour coller des bastos dans le buffet des malheureux qui tenteraient de nous piquer la première place. Plusieurs modes de jeu sont prévus et portent tous des noms assez poétiques comme le Deathrace ou le mode Assassination qui ne sont jamais que de gros prétextes à se fracasser la tête telles de vulgaires racailles énervées. Bien entendu, on pourra aussi se lancer dans de gros affrontements en ligne où les autres joueurs devraient évoquer des relations étranges entre notre maman et des phoques. En attendant la mise à dispo d'une version jouable, je vais tout de suite aller réviser les textes de Snoop Doggy Dog. Ça pourra toujours servir, yo.

Yavin



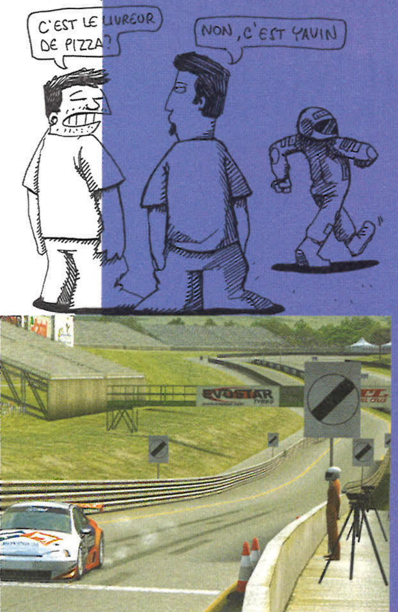
Après Need for Speed, voici Need for Graphics.



Allez man, fais pas ton chacal, attends-moi.

LFS à l'air





On vous en a déjà parlé et en fait, on ne va plus arrêter jusqu'à la sortie tellement ça a l'air bien. La S2 de Live for Speed est désormais disponible en version alpha, téléchargeable sur le site officiel. On peut d'ores et déjà tester trois nouvelles voitures et aller se tuer avec sur l'unique circuit disponible. Pour rappel, LFS est une simu pointue à vous en crever les yeux et les trois cinglés auteurs du jeu ont besoin d'un maximum de feedback pour débugger tout ça. Pour l'instant, il n'est toujours pas question de le distribuer autrement que par le biais d'Internet mais un éditeur finira bien par s'y intéresser. Par exemple en lisant ces lignes. Hein monsieur l'éditeur ? DIS ? (ndFask : Yavin, il va falloir se calmer hein, ce sont JUSTE des voitures).
www.liveforspeed.net



Télex

Vous voyez la photo à côté, là ? Oui, c'est bien ce que vous pensez. Un robot urinoir. Vous imaginez les conséquences d'un dysfonctionnement de ce truc ? Aïe hein ? Qui a dit que le progrès était bon pour l'Homme... ?

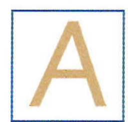
« Prouve que tu exilistes... »

Une femme suédoise a fait une étrange découverte en parcourant les agrandissements de ses derniers clichés pris au gré de promenades à la campagne. Sur l'un de ceux-ci, où elle avait avec patience et talent réussi à cadrer une oie sous son plus bel angle, elle a eu la désagréable surprise de constater qu'une main humaine émergeait de la glace sur lequel posait fièrement le volatile. Sous le choc, elle a immédiatement prévenu la police. Non parce que bon : c'est vraiment lourd à la longue les gens qui se tapent l'incruste sur les photos.

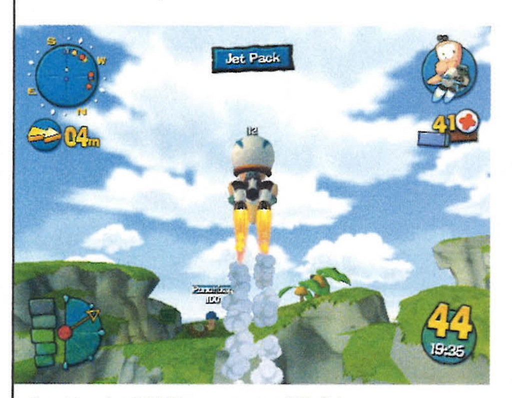

club
internet

>Genre : Acharnement thérapeutique
>Éditeur : Sega
>Développeur : Team 17/Grande-Bretagne
>Sortie prévue : 2nd semestre 2005

WORMS MAYHEM



Après un écart étrange et plutôt loupé à coups de châteaux forts dans Worms Forts : État de Siège, Team 17 revient à ses premières amours et compte bien nous livrer pour le second trimestre un nouvel opus de son increvable série.
Je ne sais pas si vous réalisez mais la première fois que j'ai joué à Worms c'était sur Amiga. Comment ? Vous n'étiez pas né ? Ah ben vous voyez, vous réalisez. Donc, je vous parlais d'un retour aux sources car Worms Mayhem reprend le concept original et nous enverra faire valdinguer nos petits hommes verts à coups de roquettes et autres bananes explosives dans une kyrielle de niveaux tous plus idiots les uns que les autres. Ces derniers étant, comme à l'accoutumée, totalement destructibles afin de changer la donne tactique au fur et à mesure du génocide animalier. Le titre semble plutôt mignonnet au vu des screens au look toujours aussi cartoonesque. On pourra soit jouer en solo à travers 25 niveaux et bien sûr en multijoueur afin de s'engueuler à vie avec tous ses amis. Mouais, je ne suis toujours pas convaincu par ces « innovations » qui n'ont strictement rien apporté à la toute première mouture.



En attendant DNF, on pourra déjà faire un peu de jetpack.



Heureusement, l'intérêt ne réside pas dans les graphismes.

Quoi qu'il en soit, on va surveiller ça de très près et on vous le décortique dès que possible. Et si c'est trop mauvais, je prendrai une pelle comme quand j'étais môme et j'irai trancher des dizaines de vers dans le jardin. Je suis comme ça moi, je sais m'amuser.

Yavin

J'apprends les langues avec JoWood

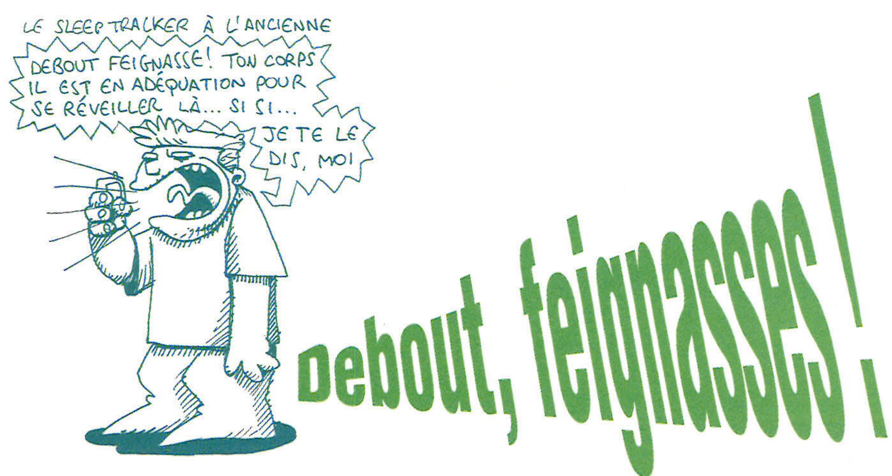
Mais qui voici donc dans les rayons PC de nos revendeurs de jeux vidéo favoris ? Gothic II ! Eh ben ce n'est pas trop tôt. Ça fait quoi ? Trois ans qu'il est sorti en Allemagne, deux ans qu'une version anglaise est disponible (testée dans Joy n°156, un correct 7/10)... On se retrouve donc avec le même produit accompagné de textes en V.F. (dialogues et interface), youpi ! Rien de plus ? Non, que dalle. JoWood ne tente même pas le bundle avec l'add-on Night of the Raven. Suis-je bête, ils ne l'ont même pas traduit en anglais, en fait. 45 euros environ pour un jeu qui à l'âge de sortir en budget, ça ne serait pas un peu abusé ? Certes, Gothic II reste un bon RPG comme on n'en voit pas beaucoup sur PC. Une partie de moi aimerait vous dire de tenter le coup, histoire d'être prêt pour la sortie du troisième épisode (un jour). Mais bon, 45 euros alors qu'on le trouve à 13 livres (20 euros) en anglais... Ça vaut peut-être le coup de faire plutôt un bundle avec Assimil.

J'étais sur la Roots toute la sainte journée

Nos amis de Cenega Publishing sont revenus de vacances de Pâques, qu'ils passaient chez les développeurs Tannhauser Gates, et bien sûr on doit se coltiner la séance de photos de The Roots, le RPG au gameplay d'allure nippon. On ne peut pas dire que ça soit super beau, mais plutôt « juste joli », avec un design vraiment particulier. Pour l'instant, ça montre pas mal de combats avec des effets de sorts en veux-tu en voilà dans ta face. Si l'éditeur est fidèle à lui-même, on devrait recevoir une moyenne de deux screenshots par mois pendant les six prochaines années. Patience.







Debout, feignasses !

Besoin d'une idée cadeau pour un geek au sommeil perturbé ? Ne cherchez plus : Innovative Sleep Solutions a le présent idéal. Ça s'appelle Sleeptracker et ça ressemble globalement à une montre assez moche (ou fashion, ça dépend des goûts). La grosse différence, c'est qu'en plus de vous donner l'heure, elle va aussi vous réveiller non pas au moment que vous aurez fixé, mais quand le bidule estimera que votre corps est dans une phase adéquate pour émerger. Du coup, hop, fini les états vaseux et les comas interminables au saut du lit. Le gadget fait « bip » et vous êtes debout, frais comme un gardon et prêt à escalader l'Everest. Le pire, c'est qu'il paraît que ça marche. Super, il ne me reste plus qu'à trouver un truc pour éradiquer mes insomnies et je pourrais peut-être en faire quelque chose.

Encore des promesses ?



Sortez vos pincettes, voici quelques infos glanées par nos amis de PC Gamer à propos du futur add-on pour Half-Life 2. On n'y incarnerait finalement pas Alyx comme prévu mais cette dernière serait bien plus présente au cours de l'histoire. Le nom provisoire de l'extension est « Aftermath » et son scénario débuterait juste après la fin d'HL2. Ça devrait être dispo via Steam et on ne sait pas encore si une version boîte est prévue. La sortie semblant prévue pour l'été, il faudra encore attendre un peu pour savoir si c'est aussi de toute beauté.

100 % GRATUIT

80 %...

des sites pornographiques ne seraient en fait que de vulgaires nids à virus sans réel contenu. Ce sont les chercheurs d'Aladdin Knowledge Systems qui l'annoncent, mais ces étourdis oublient de donner les URL des 20 % de sites sérieux. Du coup, leur étude ne sert à rien.

Ça va faire cher le Pad

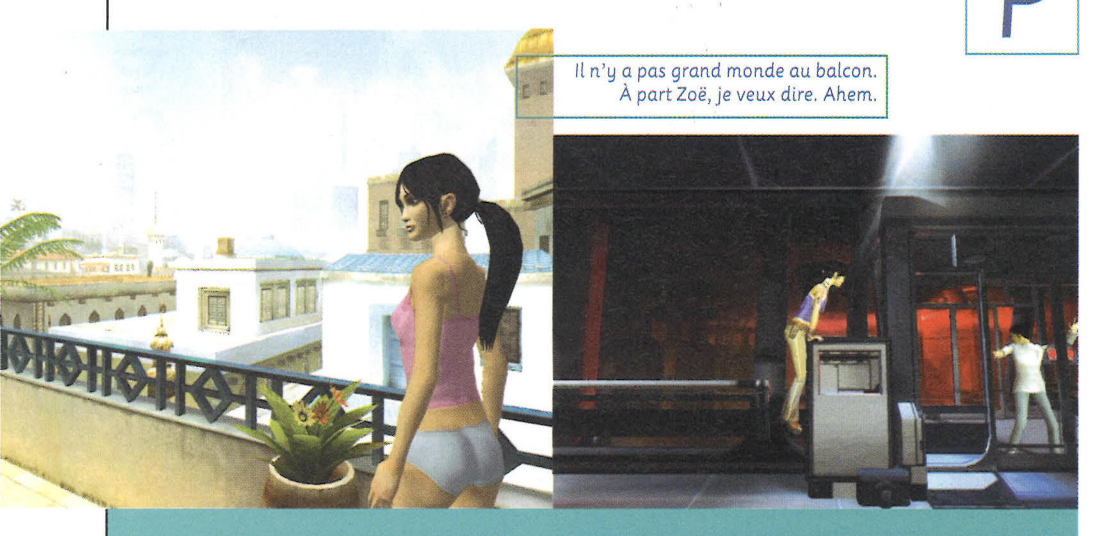


90 millions de dollars de dommages et intérêts, retrait immédiat de toutes les PS2 du marché américain en sus d'une quarantaine de jeux, voilà à quoi Sony vient d'être condamné par une cour de justice d'outre-Atlantique. Gloups. Motif ? La plainte déposée par Immersion Corp., société US affirmant que le géant nippon a violé deux de ses brevets sur les fameuses fonctions de vibration des manettes Dual Shock 2. L'affaire date de 2002 et ne concerne pas que Sony, Microsoft s'en était tiré à « l'amiable » en sortant de sa poche 26 petits millions de dollars (curieusement, Nintendo n'a pas été inquiété). Chez Sony, on ne s'alarme pas outre mesure, la société a décidé de lancer une procédure en appel afin de rallonger la durée du truc de quelques bonnes années. Largement de quoi continuer à profiter des ventes de la juteuse PS2 en attendant que sa remplaçante vienne la dégager toute seule des étals. Et si par malheur la PS3 ne vous fait pas vibrer, vous saurez à qui vous plaindre.

Apocalypse Now

Francis Ford Coppola ne semble pas particulièrement ravi de voir son « Parrain » adapté par les gens d'Electronic Arts. Surtout depuis qu'il a pu voir à quoi allait ressembler le jeu. Dans sa barbe, on l'a entendu grogner : « Personne ne m'a demandé mon avis, il ne s'agit que d'un gros prétexte pour faire s'entretuer tous les protagonistes du film ! Je n'ai rien à voir là dedans et je désapprouve totalement ! ». Ce qui provoque évidemment un grincement de dents chez Electronics Arts, ui avait déjà eu maille à partir avec Peter Jackson à propos des nombreuses adaptations du Seigneur des Anneaux. De notre côté, on attendra d'avoir plus d'infos sur le jeu pour se prononcer. Mais on peut d'ores et déjà conseiller à EA d'adapter à l'avenir les « œuvres » de Luc Besson. Là, au moins, on est sûr que le jeu ne pourra pas être pire que le film.





Il n'y a pas grand monde au balcon. À part Zoë, je veux dire. Ahem.

>Genre : Aventures prometteuses
>Éditeur : Micro Application
>Développeur : Funcom/Norvège
>Sortie prévue : When it's done

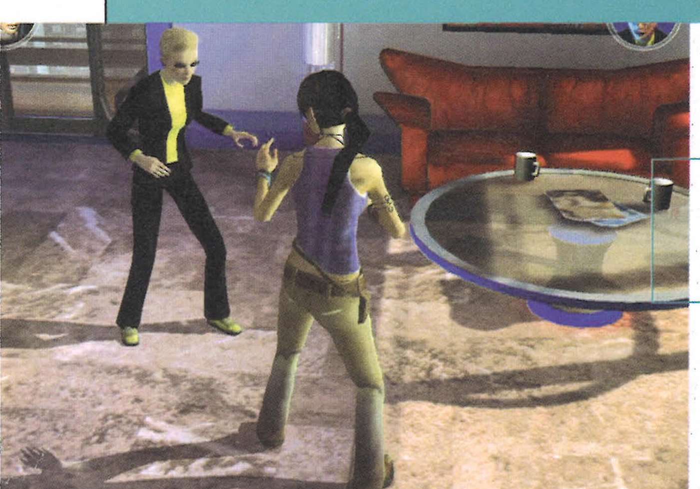
DREAMFALL

Poésie, immersion, fantaisie… Tous ceux qui se sont laissé tenter par The Longest Journey connaissent déjà les qualités que l'on peut attendre de Dreamfall, le nouveau jeu d'aventure de Funcom. Les autres rassurez-vous, Dreamfall reste, paraît-il, jouable sans avoir jamais rencontré son grand frère. Pourtant, l'ex-héroïne April Ryan revient belle et bonne… euh bel et bien dans cette suite. Elle fait partie des trois personnages que le joueur pourra diriger, avec Kian, un assassin tourmenté par le destin aux allures de Prince de Perse, et Zoë Castillo, jeune étudiante marocaine vivant des journées insouciantes dans une Casablanca futuriste et lumineuse. Ouaip, le monde appelé Stark paraît cette fois largement plus agréable à habiter en 2219 que dix ans plus tôt chez Ryan. L'aventure vous mènera évidemment dans l'univers magique d'Arcadia, ainsi que dans un lieu mystérieux : Winter. Mais commençons avec Zoë qui, ma foi, se trouve dans le coma. Il semble néanmoins que l'on puisse écouter ses pensées. Ainsi débute le récit et la prise en main du jeu… Flashback. Zoë a du boulot : il faut se lever, s'habiller, aller à la gym, comprendre pourquoi toutes les télés lui font un remake inquiétant de Ring, avec des images étranges et une fille qui apparaît pour lui demander de l'aide…
Sans oublier d'éviter de se faire tuer par tous ces gens en noir qui laissent des cadavres chez son ex-petit ami journaliste d'investigation.

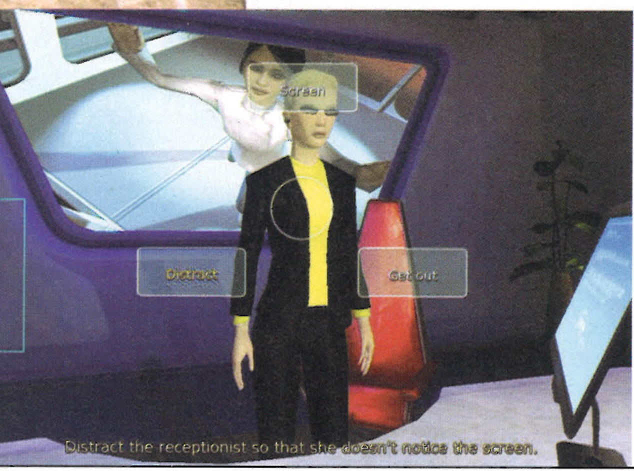
Innover, mais pas trop

Entièrement en 3D avec une interface conçue pour le pad, Dreamfall fait tout de suite penser au dernier Chevaliers de Baphomet de chez Revolution Software. Zoë se balade dans des décors selon un angle de caméra prédéterminé et afin de repérer les éléments importants, le joueur activera un champ de vision spécial avant de balayer les lieux avec. N'importe quel objet identifiable ou utilisable s'illuminera alors en bleu. Rien de plus facile, mais il faudra tout de même apprendre à se défendre, car il y aura de la baston pas compliquée dans Dreamfall : coups de poing, coups de pied et des armes dans le cas de Kian ou de Ryan. Zoë, elle, se bat plutôt avec sa tête. Non, pas de coups de boule, je parle d'intelligence, de bluff. Lors des dialogues, on ne sélectionnera pas une phrase, mais plutôt une intention. Si le résultat demeure toujours le même, la façon de régler un problème pourra ainsi différer entre la ruse et l'affrontement direct. Enfin, le joueur choisit lui-même s'il préfère foncer dans l'histoire qui durera alors une quinzaine d'heures, ou traîner ici et là pour profiter un max du jeu. Et à première vue, même si la qualité finale et la réalisation pro-Xbox reste à déterminer, Dreamfall semble plutôt bien parti pour nous scotcher autant que son prédécesseur.

Fumble



Zoë vs la fausse réceptionniste aux lunettes noires. FIGHT !



Trois choix, trois résultats, dont certains ne seront probablement pas à votre avantage.



Donc lui, j'veux pas le rencontrer à mon premier match.

Pendant des siècles, la guerre fut un service public garanti par l'État. Envoyer ses fils à l'abattoir était, tout comme l'école républicaine, à la fois gratuit et obligatoire. Hélas, entretenir la guerre sur le long terme s'avérait vite au-dessus des capacités des fonctionnaires chargés de s'en occuper. Ces irresponsables, qu'en termes techniques on appelle des militaires, n'ont jamais été foutus de faire tourner un conflit à plein régime de façon fiable et sûre. À chaque fois, ces incompétents dilapident tout leur budget en à peine quelques années, puis ils doivent baisser les bras et se résoudre à déclarer un cessez-le-feu. C'est ruineux pour le contribuable et indigne d'une société moderne. Heureusement, dans le cadre de la libéralisation des monopoles publics, très bientôt le secteur du carnage de masse sera privatisé et déréglementé. L'Armée, symbole de l'inefficacité administrative, sera enfin ouverte à la concurrence et pourra goûter aux bienfaits de l'économie de marché : après un bon dégraissage du personnel inutile, la productivité va exploser. Dans l'univers dystopique de Bet on Soldier, ce miracle a bien eu lieu et l'humanité est maintenant en guerre totale contre elle-même depuis 80 ans. Grâce au capitalisme sans entrave, la guerre s'est

En principe, le KT Engine devrait pouvoir afficher des extérieurs avec une distance de vue respectable.

> Genre : PMU amélioré
> Éditeur : Focus Home Interactive
> Développeur : Kylotonn/France
> Sortie prévue: Été 2005

BET ON SOLDIER

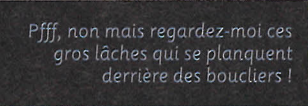


enfin démocratisée : elle est devenue permanente, rentable, réellement universelle et à la portée de tout un chacun. Plus personne ne sait vraiment contre qui ou pour quoi on se bat, mais on se bat partout et tout le temps. Bref, l'Homme fonctionne enfin avec un mode de vie en parfaite adéquation avec sa nature profonde.

The Running Man

Votre objectif consiste à survivre et à gagner un maximum de pognon en descendant les gus d'en face. Les affrontements les plus spectaculaires étant retransmis en direct à la télévision, un astucieux système de paris et de classement permet aux fans de suivre les exploits de leurs vedettes préférées. Vous commencerez en bas de l'échelle, puis au fil des matchs vous monterez en première division et participerez aux championnats réservés à l'élite. Sur le champ de bataille, vous croiserez à la fois des amis et des ennemis ordinaires, mais aussi des Boss

Comme celui des troufions, l'armement des mechas sera modulaire.

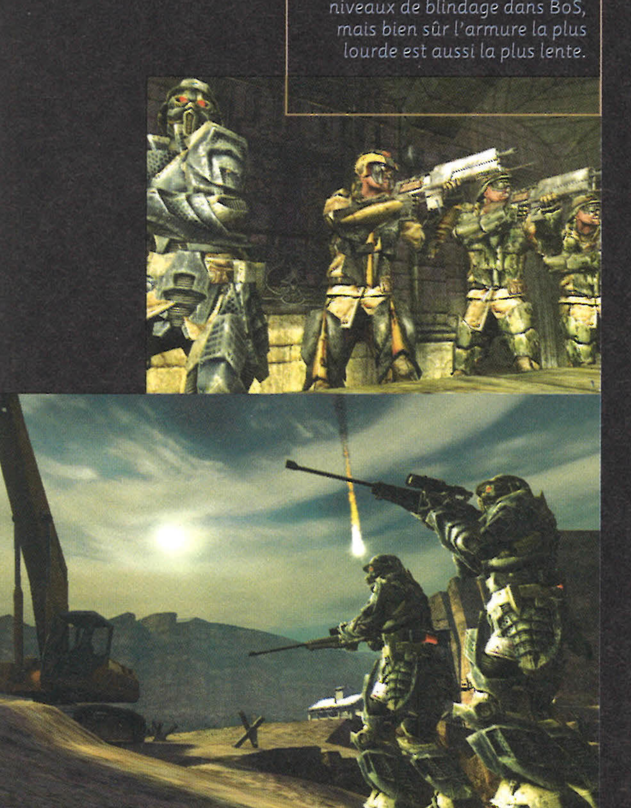


Pfff, non mais regardez-moi ces gros lâches qui se planquent derrière des boucliers !



Hem, bon, j'ai rien dit.

On pourra choisir entre quatre niveaux de blindage dans BoS, mais bien sûr l'armure la plus lourde est aussi la plus lente.



sponsorisés par l'équipe adverse et contre lesquels vous devrez vous battre en duel pour la plus grande joie du public. Vous pouvez vous aussi parier sur votre propre victoire, par exemple miser sur vos chances de réussir un headshot dévastateur en moins de trente secondes. Attention cependant à ne pas vous surestimer : il est parfaitement possible de gagner le combat mais de perdre son blé. Et le fric est vraiment le but du jeu : si vous n'avez plus un radis en banque, vous ne pourrez plus utiliser les distributeurs payants d'armes et munitions qu'on trouve un peu partout dans les tranchées et les bunkers éventrés. Du coup, vous ne pourrez plus rafistoler votre armure perso et votre espérance de vie va en prendre un vieux coup. Mais c'est votre problème, arrêtez un peu de vous plaindre : c'est pas l'armée du salut ici.

Le pays où la vie est moins chère

Le bon côté du mercantilisme militaire, c'est que des gains supérieurs vous donneront accès à un armement plus sophistiqué et à des protections plus efficaces. Il y a une demi-douzaine de familles de flingues (les habituels shotgun, fusil d'assaut, snipe, gatling…), largement améliorables à grand renfort de viseurs custo, de réticule laser, de chargeurs king-size et de circuit de refroidissement au fréon. Votre blindage est également configurable et il vaudra mieux en prendre soin : ces plaques de taule, c'est tout ce qui sépare votre petite peau sensible d'un déluge de métal à haute vélocité. Pour vous comme pour vos cibles, la localisation des dégâts se traduit d'abord visuellement par des bouts d'armure qui volent. Ensuite les bras et les jambes exposés peuvent être touchés et rendus inutilisables par l'excès de plomb dans l'organisme, ce qui complique la vie. Bien entendu, les joueurs amputés de la tête sont définitivement hors-jeu : c'est la dure loi du sport. En plus des dérivés de kqlqsh, vous aurez également à disposition une foultitude de grenades, des petites douceurs parfumées avec plein de cocktails surprises sous forme gazeuse ou enflammée. Un lance-missiles à tête chercheuse sera également de la fête, un achat bien utile si vous croisez des exosquelettes de combat animés de mauvaises intentions (bien entendu vous pourrez également piloter ces engins). On aura également à disposition un bon vieux bouclier balistique, à trimballer devant soi pendant qu'on rafale à l'Uzi par la meurtrière.

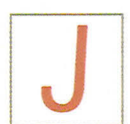
Achetez-vous des amis

Vous pourrez également louer quelques mercenaires pour vous accompagner. Ces gentlemen sont à choisir dans une liste de six spécialistes, du mécano au tank sur pattes, en passant par le sniper ou le maniaque des explosifs. Il sera possible de donner des instructions basiques à ses sbires pour influer sur leur comportement, mais pas des ordres directs : l'idée étant de pouvoir massacrer en groupe, mais sans se prendre la tête avec toute la complexité d'un vrai jeu tactique. La campagne solo s'annonce plutôt riche, avec des cartes relativement ouvertes et plusieurs chemins à explorer. On pourra enchaîner la douzaine de batailles du jeu dans l'ordre qu'on préfère, sachant que chacune comportera plusieurs duels et qu'on pourra choisir de jouer certaines d'entre elles de façon radicalement différente (mais je ne veux pas vous gâcher la surprise). Le multi (jusqu'à 32 joueurs) sera très similaire au solo, avec un seul mode de jeu combinant à la fois team deathmatch, contrôle de zones et capture de drapeau. Prévu pour cet été, Bet On Soldier pourrait bien se révéler une des bonnes surprises de l'année.

Atomic

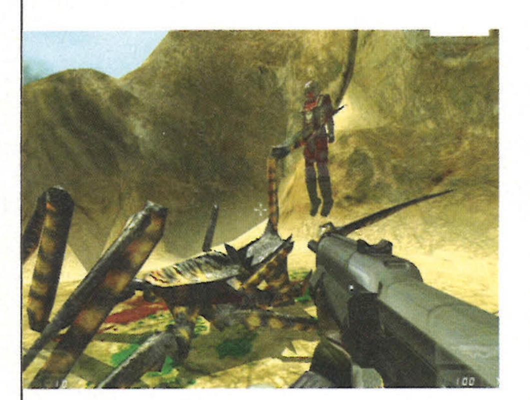
- Genre : Baygon vert
- Éditeur : Empire Interactive
- Développeur : Strangelite/Grande-Bretagne
- Sortie prévue : Septembre 2005

STARSHIP TROOPERS



Je hais les araignées, quand j'en vois une je n'hésite pas à l'écrabouiller à coup de talon pour lui faire passer l'envie de gambader dans ma salle de bain. Alors vous pensez si je vais m'éclater avec Starship Troopers, l'adaptation de film de Verhoeven, lui-même adaptation parodique (et souvent incomprise) d'un très contestable roman de Robert Heinlein assez vomitif. Bref, je m'égare. Ici, je vais pouvoir me retrancher comme un couillon dans une petite base fortifiée et attendre lâchement le déferlement d'une nuée d'arachnides de dix mètres de haut afin de les atomiser à l'aide de grenades, fusils, tourelles de défense ou, plus jouissif encore, bombinettes nucléaires. Si si. Douze niveaux solo répartis en trois campagnes, trois modes multijoueurs (LAN ou Internet), voilà qui promet quelques moments épiques. Surtout quand on sait que le moteur propriétaire devrait nous afficher des centaines d'ennemis simultanés. D'ailleurs, ce point n'est pas encore très clair puisque selon nos informations, ça devrait varier de 100 (selon la police) à 300 (selon les organisateurs). Oui, bon, en tout cas il y en aura assez pour qu'on se fasse démembrer dans tous les sens comme un honnête citoyen. Et pour que la mort soit de toute beauté, on nous annonce des effets atmosphériques comme de la brume ou du brouillard et les sempiternels mais toujours agréables éclairages dynamiques. Ah ça pour être dynamique, ça risque de l'être. Garde à vous !

Yavin



Au moins on ne pourra pas dire qu'ils les ont retouchés avec Photoshop



Allez, hop, plus que 297 à dégommer !

Ils vont vous sucer

(jusqu'à la moelle)

Ah bah, ça faisait longtemps qu'on n'avait plus causé des Sims. Oulà oui, ça faisait vraiment LONGTEMPS, tiens. Si vous avez suivi l'actu des Sims 2, et plus particulièrement du premier add-on « Académie », vous n'êtes pas sans savoir qu'une nouvelle extension s'annonce déjà pour la fin de l'année. Comme le nom l'indique, dans «Nightlife» le monde de la nuit sera à l'honneur et on pourra faire plein de trucs de glandeur comme sortir en boîte pour se trémousser le popotin ou aller s'empiffrer au resto en parlant du dernier Will Smith. Mais ce n'est pas tout, il faudra aussi bosser un peu en dragouillant tout ce qui passe. Bah oui, c'est vendeur, donc ce sera l'axe principal du jeu : effectuer des rencontres enrichissantes avec des membres du sexe opposé (ou pas, à vous de voir) afin que la nuit n'en soit que plus productive. Et pour vraiment bien se marrer, on aura même droit à 125 nouveaux objets qui raviront les collectionneurs, tels qu'une machine à karaoké ou encore une mystérieuse « dj station ». Voilà qui devrait pousser Faskil à enfin se mettre aux Sims. Ah oui et bien entendu, comme tout ça se passe la nuit, il y aura aussi des… vampires ?! Dites, Monsieur EA, le 1er avril, c'était le mois dernier hein, vous êtes gentil, il faut arrêter la moquette, là.





Flashback

Peter Molyneux prépare une nouvelle révolution du jeu vidéo ! Il s'agira une fois encore d'une simulation de vie, baptisée Dimitri… Marrant, c'est mot pour mot l'annonce qu'il avait déjà faite il y a quatre ans. J'ai l'impression qu'on le perd, là. Bon, ben, on va s'entraîner à sourire poliment : des fois qu'il nous parle de Populous au prochain E3.



DÉCOUVREZ
UNE COLLECTION DVD

ASIAN STAR

PRESTIGIEUSE
et INÉDITE
de plus de **100 FILMS**

LA RÉVOLUTION ASIAN STAR

Tous les cinémas d'Asie, tous les genres,
de Johnnie To à Tsui Hark en passant par Ringo Lam...

Lancement 1ère vague le 20 avril

site officiel : www.asianstar.fr















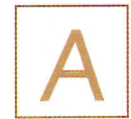
PATHÉ! des Films

Une collection dirigée par Jean-Pierre Dionnet



SCAR SQUADRA CORSE ALFA ROMEO

>Genre : Version Alfa
>Éditeur : Nobilis
>Développeur : Milestone/Italie
>Sortie : Juin 2005



Aaah l'Italie, voilà un pays qui recèle un tas de savoureuses petites merveilles : du soleil à vous coller aux pavés, des pizzas et des raviolis essentiels à tout vrai joueur, la belle ville de Florence ou même Claude Barzot… Non, oubliez le dernier et remplacez-le par le célébrissime studio Milestone. Ça ne vous dit rien ? Vous êtes sûrs ? Voyons voyons. Et si je vous dis Screamer, Screamer Rally, Superbike ou Racing Evoluzione ? Ah vous voyez que vous connaissez. On ne peut pas dire que ces petits gars soient des manchots, tous ceux ayant goûté à leurs précédentes productions le confirmeront de leurs pupilles émerveillées. Alors, quand Milestone nous annonce un nouveau titre, on ne peut que se pencher dessus, plein d'espoir de revivre de très grands moments de bonheur vroumesque. Et le petit dernier semblant disposer de sérieux atouts, on ne va certainement pas s'en priver. C'est que SCAR n'est pas qu'un énième jeu de bagnoles, il se promet d'innover dans un style calibré où la moindre audace finit généralement emplafonnée dans le mur de la médiocrité. Développeur italien oblige, on ne pilotera ici que des véhicules issus de chez Alfa Romeo, un choix effrayant quand on se réfère aux précédents jeux focalisés sur une seule marque. Mais si, rappelez-vous de Ford Racing.

La customisation ne sera pas juste un apparat, comme dans NFSU2.

Restez calme

Si j'ironise, c'est qu'il n'y a pas de raison de flipper. Parce que SCAR nous promet d'aller plus loin que la concurrence en s'affichant comme le premier RPG automobile. Non, je n'ai rien fumé, tout cela est très sérieux et je vous prie d'arrêter de me regarder avec ces petits yeux consternés. En fait, au lieu de suivre le schéma classique d'un banal jeu de courses, SCAR nous impose neuf paramètres évoluant au gré du pilotage avec des points à attribuer à certaines « compétences ». Cela va de l'intimidation sur les adversaires (ils commettront alors des erreurs dès qu'on les colle) à la réduction des dégâts sur la voiture en passant par une meilleure accélération, je ne vous fais pas tout le détail, on aura l'occasion d'en reparler lors du test. Et comme dans un vrai jeu de rôle, on pourra grimper de niveau en niveau au fil des victoires. Les courses se dérouleront aussi bien sur route que sur circuit tandis que le panel de voitures permettra de tâter le volant d'Alfa de toutes les époques. Pour alimenter visuellement tout ça, Milestone a opté pour la technologie Renderware, déjà présente dans l'excellentissime Burnout 3 de Criterion sur consoles.
Ça ne s'annonce pourtant pas graphiquement mirobolant mais tout peut encore évoluer d'ici la sortie du titre, en tout cas on l'espère.
En attendant une version jouable, on va croiser les doigts très forts, retenir notre respiration et attendre patiemment un jeu qui pourrait bien créer une jolie petite surprise.

Yavin

Non je ne suis pas bourré, c'est mon Alfa 75 qui survire.





C'est pas pour de vrai

Nos amis de Sony viennent de déposer un nouveau brevet mystérieux, cette fois-ci pour un étrange appareil qui balancerait des impulsions par ultrasons directement dans le cerveau humain. Pas uniquement parce que ça pourrait être rigolo (je suis pourtant sûr qu'Atomic y trouverait plein d'applications ludiques), mais parce qu'un tel engin permettrait, par exemple, à un aveugle de voir, à un sourd d'entendre… bref, vous avez compris : on pourrait faire croire au cerveau qu'il ressent des trucs qu'il ne peut pas (ou plus) physiquement percevoir. Du coup, vous imaginez également les possibilités que ça ouvre dans le domaine du jeu vidéo. Vous collez votre petit casque qui fait « blip blip » sur la tête et pouf, vous êtes DANS le jeu. « Totale imerscheun ». Ce sera tellement bien fichu que vous ne pourrez plus faire la différence entre le réel et le virtuel. Mmm… Remarquez, à voir certains joueurs de MMORPG aujourd'hui, je me demande si ça n'existe pas déjà en fait.





Résurrection

Vous êtes Ethan Waber, vous avez 17 ans et vous n'allez pas tarder à devoir secourir votre sœur dont la planète est envahie par des aliens pas très sympas, baptisés Seed. Si je vous le dis… En tout cas, c'est ce qui vous arrivera si vous succombez aux sirènes de Phantasy Star Universe, futur action/RPG de chez Sega. Alliant campagne solo qu'on nous promet s'étaler sur une quarantaine d'heures, et mode online avec trois bonnes grosses planètes à explorer, le titre est prévu pour le printemps 2006 sur PS2 et PC. Ça devrait donc ressembler à du Guild Wars avec des quêtes un poil plus fouillées (qui devraient être agrémentées de nouveau contenu de manière régulière) et un côté « japanisant » qui fait cruellement défaut sur nos machines. À part Yu-Gi-Oh. Mais ici, on parle d'un vrai jeu.

Bonne nouvelle ?

Forcément, il suffit que je dise dans le courrier qu'il faut peut-être s'inquiéter du devenir d'un éventuel Heroes of Might & Magic V pour qu'Ubi se décide à me contrarier. Je tiens donc ici à rassurer tous les fans de la série : oui, il y aura bien un cinquième épisode, même si pour le moment tout est encore très flou. Suite à la mort de New World Computing, le bébé a été repris par Nival, déjà responsable d'un vague cousin éloigné d'HOMM, Etherlords. Si on sait déjà que le background sera étoffé et très travaillé (les Dragons tiendront désormais une place centrale dans l'univers) et que le moteur sera du tout neuf en 3D, on ne sait pas encore du tout si le gameplay sera plus proche du 3 ou du 4. Les screenshots ne nous en apprennent malheureusement pas beaucoup plus et les développeurs restent très prudents. Même TBF a du mal à se prononcer, c'est dire. On vous en reparle très bientôt, dès qu'on aura pu faire couper quelques langues de bois.



500 000…

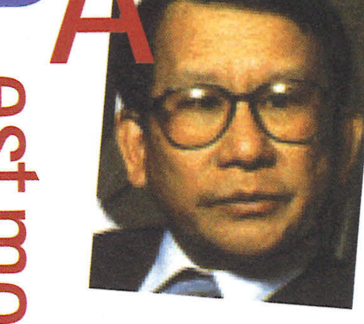
… PSP vendues en deux jours sur le territoire nord-américain, chez Sony on s'en frotte les mains. En attendant, on ne sait toujours pas quand la machine sort en Europe, mais on va être forts et attendre. Enfin sauf Caf. Il est faible Caf (ndCaf : oui, mais il a une PSP, gniahaha).







Le PAPA est mort



Il y a de fortes chances pour que son nom ne vous inspire absolument rien, mais l'ingénieur français André Truong était considéré par beaucoup comme le père de la micro-informatique, ce qui n'est pas rien. Mais bon, comme toutes les bonnes choses ont une fin, l'ami André a décidé de tirer sa révérence à l'âge honorable de 69 ans. C'est au début des années 70 qu'il avait eu l'idée d'un micro-ordinateur architecturé autour d'un processeur Intel. Idée qu'il concrétisera ensuite au sein de la société américaine R2E. Ça s'appelait le Micral, c'était en 1973 et ça me file un sacré coup de vieux. Comme quoi, le monsieur était quand même quelqu'un d'important. Il n'aura pas eu deux millions de pèlerins sous ses fenêtres quand il a rendu son dernier souffle. Mais lui, clairement, ça va être chaud de le remplacer en quelques semaines.

Démonstration de PERSPICACITÉ

quantic dream

Si vous aussi vous vous demandez ce que glande Quantic Dream à part jouer au yoyo avec la date de sortie de Fahrenheit, la réponse est toute simple : ils nous préparent une suite à Nomad Soul. ...Allo ? Eh oh, redescendez de ce plafond, vous êtes ridicule. Le titre sortira à une date totalement inconnue sur PC, mais aussi sur Xbox et PS3. Oui, oui, la 3, ça commence là, préparez les brouzoufs. Dans la foulée, le développeur parisien annonce avoir acquis la licence de l'excellent moteur physique Novodex d'Ageia. Tant que vous y êtes, allez jeter un œil sur la rubrique Matos, dans son infinie bonté C_wiz vous en touche deux petits mots. Hum, un nouveau moteur physique, un Nomad Soul 2, il y aurait peut-être bien un lien en fait... Ou pas : les bruits de couloirs (on ne le dit pas assez, mais les couloirs parlent) laissent penser qu'un autre jeu ne va pas tarder à arriver. Il s'appellerait Infraworld. Je vais de ce pas tester la technique des bouts de bambous sous les ongles avec David Cage et je reviens avec plus d'infos.

Around Ze Weurld



Pendant qu'on continue sans broncher de supporter les variations surréalistes du climat levalloisien, vous autres, chers lecteurs, continuez fort gentiment de nous envoyer des rayons de soleil du bout du monde (ici, le Vietnam). Voilà, comme ça c'est dit sur un ton pas du tout aigri qui ne laisse absolument pas transparaître ma jalousie dévorante. Cela dit, je souris déjà à l'idée de ce fameux lundi matin où ces deux fêtards vont devoir réintégrer leur sinistre petit bureau cubiforme et relancer Excel parce que « les chiffres n'attendent pas ». Ah, on fera moins les malins tout de suite. D'ailleurs, si vous pouviez nous envoyer plus de photos de vous en train de glander au bureau avec votre Joy, ça nous changerait un peu de cette thématique vacancière qui fait mal. Ensemble, relançons la productivité de la France.

Phrase à la con

Vendredi 1er avril 2005 - 16h11

Phil (de chez Joypad en face) :

« Le truc chiant avec WipeOut, c'est que le premier arrive toujours premier. »

ASUS® PUBLICITE
HEART OF TECHNOLOGY

Processeurs de Portables sur PC de Bureau

Un adaptateur pour CPU ASUS met le silence et le faible dégagement thermique des portables à la portée des PC de bureau

Vous vous êtes déjà demandé pourquoi les PC portables dégageaient moins de chaleur et de bruit qu'un PC de bureau ? Bingo !! C'est le processeur qui fait toute la différence. Pour assurer la meilleure stabilité dans un encombrement aussi faible que celui d'un châssis de portable, les processeurs de portables sont conçus pour fonctionner avec des tensions et des températures moindres, permettant ainsi au ventilateur de tourner moins vite... et de faire moins de bruit. Le tout sans affecter les performances globales.

1 carte mère pour 2 sockets

Le kit de mise à jour ASUS CT-479 est une toute nouvelle solution permettant d'apporter les performances et le silence des processeurs Intel® Pentium® M en socket 479 aux cartes mères ASUS socket 478 certifiées. Au lieu de placer le socket 479 directement sur la carte mère, ASUS a préféré la solution de l'adaptateur qui offre plus de souplesse. Le CT-479 apporte le support des processeurs socket 479 (y compris les récents Dothan FSB 533 MHz), tout en conservant une carte mère compatible avec les processeurs en socket 478.

CPU socket 479
CT-479
Socket 478
Carte mère

Les processeurs Intel® Pentium® M qualifiés sont les:

- Dothan 1.5GHz~2.26GHz+
- Banias 1.3GHz~1.7GHz+
- Celeron M 1.2GHz~1.7GHZ+

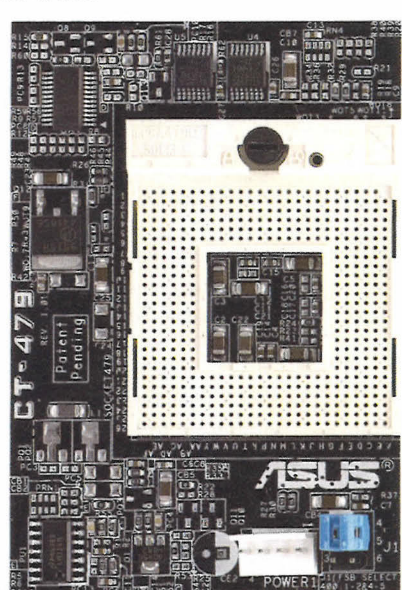
(Les CPU Intel® Pentium® M "Low Voltage" & "Ultra Low Voltage" NE sont PAS supportés)

Flexibilité totale

Le CT-479 est équipé de jumpers contrôlant le FSB (front-side-bus) pour plus de souplesse. En fonction du CPU acheté, l'utilisateur pourra paramétrer manuellement la fréquence de bus sur 533MHz ou 400MHz, là où la plupart des solutions concurrentes ne gèrent que les FSB 400MHz. Profiter du silence et se débarasser de la chaleur ne riment désormais plus avec "sacrifice de performances".

Ventilateur silencieux fourni

Le CT-479 est livré avec un système de refroidissement conçu pour le Pentium® M. Ce système de ventilation adopte une conception "sans outils", ce qui vous évitera les tourments des vis et tournevis.



ASUS CT-479

Faire plus... avec moins

Le CT-479 associé à une carte mère ASUS Socket 478 arborent un meilleur rapport performances-prix que les solutions concurrentes. La solution ASUS gère quatre slots DIMM et un maximum de 4Go de mémoire avec une architecture DDR 400 "Dual Channel" et l'AGP 8x.

Pour l'heure, le CT-479 est supporté par les cartes ASUS P4P800 SE, P4P800-VM, mais d'autres cartes mères ASUS socket 478 passeront les tests de compatibilité et seront certifiées dans un avenir proche. La liste mise à jour des cartes mères certifiées pour le CT-479 sera consultable en ligne sur le site Internet d'ASUS.

	ASUS CT-479 + Socket 478	Solutions Socket 479
FSB Supporté	400/533MHz	400MHz
DIMM	4, max. 4Go	2, max 2Go
Architecture mémoire	Dual-channel DDR 400	Single-channel DDR 333
Interface Graphique	AGP 8x	AGP 4x



Après Singles de Deep Silver et Playboy de Cyberlore Studios, c'est au tour de Monte Cristo de nous proposer un clone olé olé des Sims. Il aurait pu s'appeler Sim Trash, mais ça n'aurait rien eu d'original. Il fallait quelque chose de plus percutant, un truc qui évoque tout le côté obscur de nos personnalités, un appel à l'extraversion en résumé. Ça sera 7 Sins (les sept péchés en français). En exacerbant les aspects trash et fun, Monte Cristo désire proposer un titre plaisant à jouer pendant vingt minutes en rentrant du boulot ou de la fac, histoire de se détendre un peu. Contrairement à l'univers décousu de Singles ou à celui répétitif de Playboy, 7 Sins offre un vrai scénario afin d'assurer un peu de cohérence à l'ensemble. Votre but est de devenir le big boss d'Apple City, grâce à vos talents de magouilleur et de tombeur. On ne vous cache pas que vous aurez du travail puisque vous débutez comme simple vendeur dans un magasin de luxe.

>Genre : Trash Game
>Éditeur : Atari
>Développeur : Monte Cristo/France
>Sortie prévue : Mai 2005

7 SINS



Chic, on pourra jouer au voyeur et mâter des polygones de très près.

Graphiquement, ça tient la route.



Les réceptions de l'ambassadeur sont toujours une réussite…

Péché mignon

J'espère que vous êtes un « poseur » dans l'âme, parce que le héros que vous allez incarner en est un sacré. Chemise ouverte, gourmette en or, attitude de macho, on retrouve tous les stéréotypes imaginables. Notre homme est régi par trois pulsions primaires : la peur, la colère et, bien sûr, le sexe. Ses interactions avec les PNJ font monter ces différentes barres dont il faut surveiller le niveau de très près. En effet, dès lors que l'une d'entre elles est remplie, le personnage devient incontrôlable et s'abandonne à sa pulsion. Je vous laisse imaginer le désastre que cela peut être si la colère vous incite à cogner ce grand vigile baraqué. Pour les faire baisser, il faut s'adonner au péché, sous la forme d'un mini-jeu. On se retrouve alors à chercher le point G de sa partenaire, à pisser sur des mouches aux toilettes (très finement nommé « Pearl Harbor ») ou à picoler comme un trou en tentant de garder un minimum de contrôle. Vous l'aurez compris, le bon goût est au rendez-vous. Le tissu social des personnages est plutôt élaboré, et on sera parfois embêté par John, l'ex-petit ami de Cynthia (que l'on drague), qu'elle a quitté pour Patrick. Pour un peu, il ne manquerait qu'un logo Entrevue ou Public, tiens… Les dialogues sont d'ailleurs du même niveau avec des phrases très ciblées, comme « Lui faire pouët pouët mine de rien », « Danser comme un vrai mâââle » ou « Lui soupeser les glandes mammaires ». Les amateurs d'images légères sont décidément à l'honneur. Étrangement, on ne verra pas une touffe de poil ou un bout de téton, les développeurs ont privilégié le suggestif lourdingue au démonstratif cru. 7 Sins n'a aucune chance de devenir le jeu de l'année, mais il pourra plaire aux petits polissons en manque de blagues grivoises et qui ne seront pas rebutés par un gameplay qu'on pressent répétitif.

Bishop



Pack NOOS : votre garantie de sérénité

Avec le Pack Noos, vous bénéficiez du **Haut Débit** 1 Méga et des **100 plus belles chaînes** du câble et du satellite !

Détente absolue, les options **Sécurité internet et Contrôle parental** sont incluses et **toutes les chaînes cinéma** sont offertes pendant 6 mois[2]

Et en plus :

- votre **installation** et la **démonstration** par un professionnel sont **offertes**[3]
- votre **SAV est assuré** en 72h[4], en cas de problème, un spécialiste se déplace à domicile

Et tous les avantages de ce pack à 35€/mois pendant 1 AN[5]

Offre promotionnelle aussi disponible avec Noos tv + 4 Méga (40 € / mois) ou Noos tv + 10 Méga (45 € / mois).

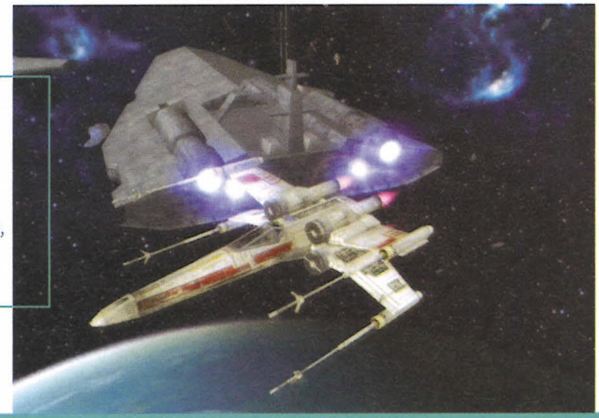
(1) Possibilité de résilier exceptionnellement, par lettre recommandée avec accusé de réception, envoyée au plus tard dans les 10 jours avant la fin des 3 mois suivant la date de raccordement. Aucune somme ne sera remboursée. (2) Le mois en cours de l'installation + 5 mois. (3) Hors frais d'activation (29,90€) et hors dépôt de garantie (75€). (4) Sauf panne imputable au client. Délai à compter de la prise en charge de votre appel et selon disponibilité. Hors coût de la communication au service client (0,34€/min depuis un poste fixe). (5) Offre et tarifs TTC valables pour toute nouvelle souscription simultanée à Noostv Magic et à Noosnet du 11/04/05 au 30/06/05. Durée minimum d'abonnement de 12 mois. Pendant le mois en cours de l'installation + 11 mois : Noostvnet 1 mega est à 35€/mois, Noostvnet 4 mega à 40€/mois et Noostvnet 10 mega à 45€/mois. Vitesse nominale maximum descendante. Disponibilité du 10 mega selon localisation géographique. Le modem est mis à disposition gratuitement durant toute la durée de l'abonnement. Les options Sécurité internet et Contrôle parental sont incluses, à la demande, dans les Packs. A l'issue de la promotion, les tarifs des packs Noostvnet 1 mega, 4 mega et 10 mega, passent respectivement à 44,80€/mois, 49,80€/mois, et 54,80€/mois et les options Sécurité internet et Contrôle parental sont facturées respectivement à 5€/mois et 2€/mois. Offre non cumulable avec d'autres promotions en cours. Offre disponible sur certains réseaux Noos.

0 826 020 991 (0,15€/min depuis un poste fixe)

noos.fr

il y a quelque chose de magique entre nous

noos



Après, il s'agira de ne pas aller bêtement crasher son vaisseau sur Yavin (la planète, hein, pas le pigiste).

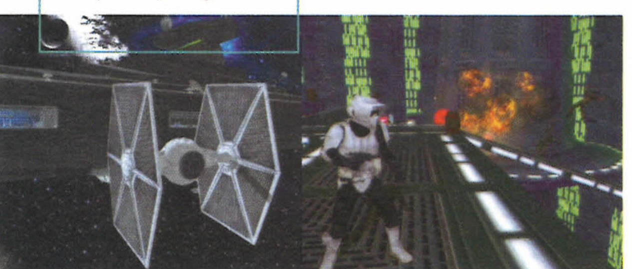
>Genre : Galaxy far far away, tout ça
>Éditeur : LucasArts Entertainment
>Développeur : Pandemic Studios/États-Unis
>Sortie prévue : Fin 2005

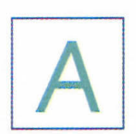
STAR WARS BATTLEFRONT 2



Les développeurs de Pandemic ont dû abuser de Shaolin's Soccer.

L'Étoile Noire devrait faire sa guest-star, mais de loin : on ne pourra pas s'y battre.



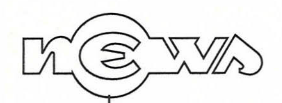


Ah, pour le moment, on en bouffe à toutes les sauces du Star Wars. Normal, avec la sortie du troisième (et dernier) volet de la nouvelle trilogie, tout y passe. Après Eidos et l'hallucinogène Lego Star Wars (testé dans ce numéro), c'est à présent Activision qui surenchérit en annonçant en grande pompe l'arrivée prochaine du deuxième volet de Star Wars Battlefront, actuellement en développement chez nos amis de Pandemic Studios. Bien qu'ils soient encore très silencieux sur l'intrigue de ce nouvel opus (Tonton Lucas ne souhaite pas qu'on « spoile » son futur chef-d'œuvre avant la sortie), les développeurs ont néanmoins eu l'amabilité de nous lâcher quelques infos sur les nouveautés de gameplay. Sans qu'il soit nécessaire de les torturer, ce qui n'est pas si mal. Première gros changement : une nouvelle classe de persos fait son apparition, et pas des moindres : les Jedi. Pandemic bosse encore en ce moment sur un équilibrage de cette nouvelle classe, pour éviter toute disproportion avec les métiers traditionnels déjà dispos dans le premier épisode. Mais on peut vous dire que les fameux pouvoirs, qu'ils soient du côté obscur ou pas, seront de la partie. On pourra donc vraisemblablement faire virevolter ses ennemis ou les étrangler à distance, avec moult effets visuels de frimeur.

Puisque je vous dis que je ne suis pas votre père

Autre gros morceau : on pourra désormais choisir de quitter l'ambiance surchauffée d'une station spatiale en pleine bataille rangée pour subtiliser un vaisseau et partir dégommer du méchant impie dans l'espace. Et si on ne manque pas d'ardeur, il sera également possible de se poser dans le hangar d'un destroyer impérial pour y faire une partie de tir aux pigeons avec ces idiots de Stormtroopers. La liberté d'action semble avoir été le fil conducteur des développeurs qui nous promettent également un système d'objectifs plus souple pour permettre aux joueurs de compléter les missions de la campagne solo sans avoir l'impression d'évoluer dans un tunnel. Ces objectifs seront d'ailleurs également présents dans le mode multi, pour rendre l'expérience de jeu avec d'autres vrais humains plus intéressante. Bon, par contre, je vous épargne le couplet sur l'I.A. améliorée qui méritera l'adjectif d'ultime, c'est comme la lessive qui lave plus blanc, on attendra de juger sur pièce. Ajoutez à cela un paquet de nouveautés et de références aux trilogies originales (dont notamment la prise du Tantive IV, vaisseau de la princesse Léïa dans Episode IV) ainsi qu'un croiseur entier de trucs dont ils ne veulent pas encore parler, vous devinez pourquoi j'ai l'air aussi enthousiaste : je n'ai vraiment pas envie qu'il nous refasse la même bouse que la dernière fois. Alors, j'y mets un peu du mien : je leur envoie plein d'ondes positives.

Faskil



L'Agent 47 vous l'annonçait lui-même dans le dernier Joy, armé d'un grille-pain : on a enfin des news de ses prochaines aventures. Baptisé Blood Money, ce nouvel épisode du tueur taciturne (mais qui a quand même la classe) est toujours prévu pour le troisième trimestre de cette année. Et comme les développeurs sont assez avares de commentaires pour le moment, on a tâché d'aller vous dénicher du biscuit exclusif directement à la source. Armés de cordes de piano, on les a gentiment fait passer à table. Enfin, surtout un : Rasmus Højengaard, épuisé à l'issue de notre interrogatoire, comme le montre très bien cette photo. Alors, Rasmus, dites-nous tout...



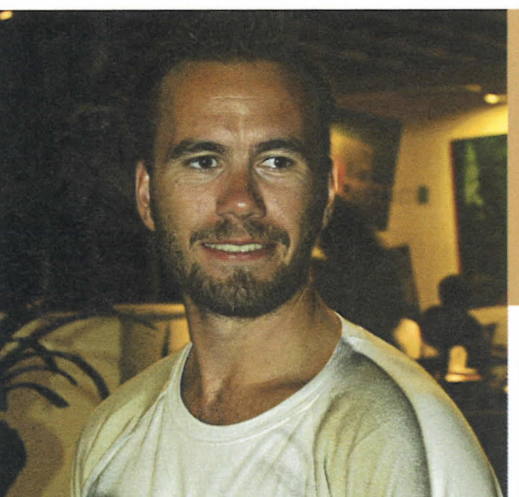


Bonjour monsieur l'agent, je vends des cordes de piano.



Joystick : La trame d'Hitman Contracts était essentiellement basée sur des flash-backs du héros. Avez-vous choisi une optique similaire pour le prochain opus ?

Rasmus Højengaard : pour l'instant, c'est motus et bouche cousue sur l'histoire. On ne veut pas gâcher le plaisir aux fans. Mais je peux néanmoins vous dire qu'on a mis en place une intrigue particulièrement forte qui va maintenir les joueurs en équilibre sur le bord de leur chaise et leur balancer quelques surprises. Ça tournera principalement autour des vendettas personnelles, de la confiance et des mille façons de mourir.



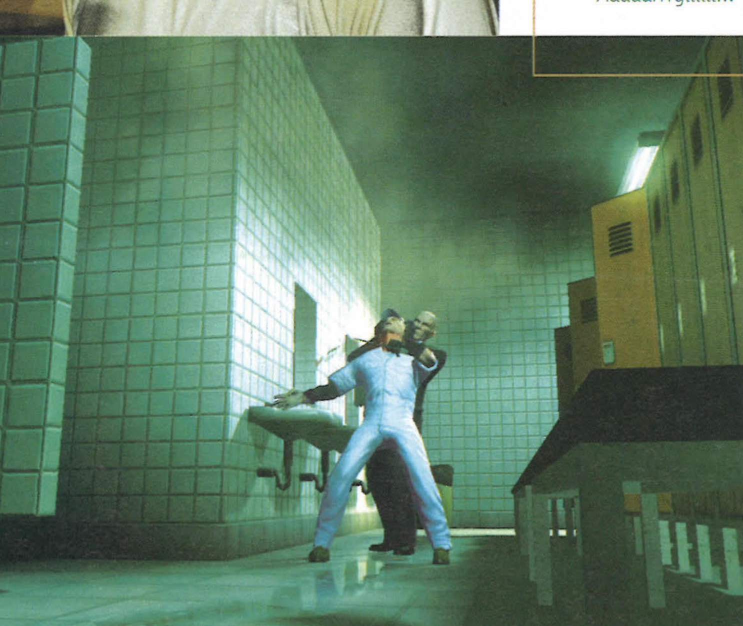
Rasmus Højengaard

>Genre : Tueur à gage fortuné
>Éditeur : Eidos Interactive
>Développeur : Io Interactive/Danemark
>Sortie prévue: 3e trimestre 2005

HITMAN BLOOD

Certains joueurs ont trouvé qu'Hitman Contracts était un peu moins « infiltration » et un peu trop « nettoyons tout avec de grosses armes » ... Que pensez-vous de ces critiques ? Avez-vous travaillé pour équilibrer ces deux approches du jeu ?

Oui, tout à fait. Le but d'un jeu Hitman est de créer un gameplay dans lequel vous pouvez choisir l'approche qui vous convient. L'infiltration est au cœur du gameplay parce que pour un véritable assassin, la durée de sa carrière dépend surtout de sa faculté à placer ses tirs sans se faire repérer. Mais vous pouvez aussi choisir de traverser le jeu toutes armes dehors. Dans Blood Money, ce choix aura un impact logique sur le jeu au travers de nouvelles fonctionnalités. Et ces effets seront peut-être ce que le joueur recherche.



Aaaaarrrglllll...

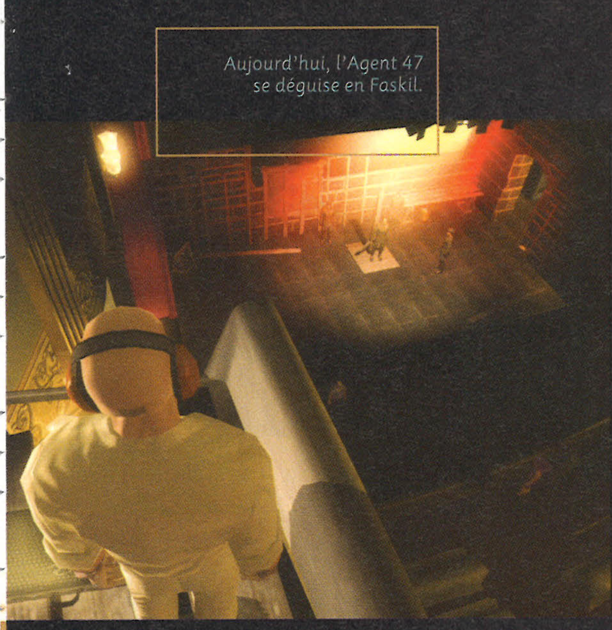
Justement, parlons-en : quelles sont les vraies nouveautés de Blood Money ?

Il y en a un paquet ! En premier lieu, nous avons réintroduit le concept d'argent, et cela change drastiquement vos options de jeu. Le jeu intègre également une I.A. améliorée qui nous a donné la possibilité de prévoir des missions qu'on peut terminer de multiples façons, bien

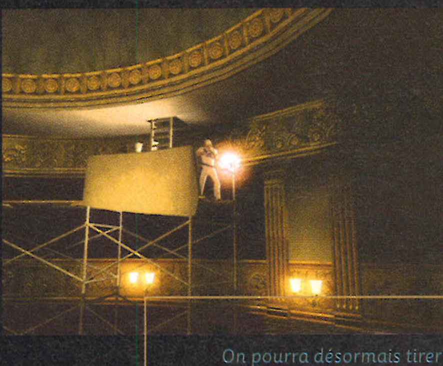


Eclairages dynamiques ? Le mutisme d'IO à ce sujet me laisse craindre que non...

Aujourd'hui, l'Agent 47 se déguise en Faskil.







On pourra désormais tirer pleinement parti de l'environnement pour éliminer ses proies.

plus nombreuses que dans les précédents Hitman. L'Agent 47 peut désormais se servir de son environnement pour assurer ses tirs. Les graphismes ont aussi été améliorés sur toutes les plates-formes, grâce à un tout nouveau moteur de rendu. Et il y aura bien sûr de nouvelles armes, quelques chouettes nouveaux mouvements et des décors inédits.

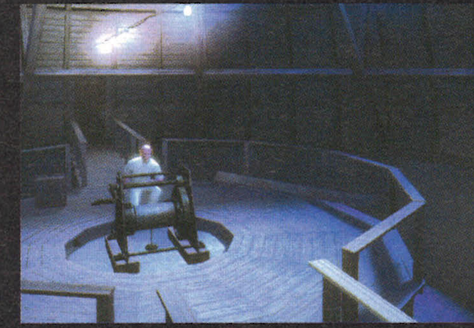
Pouvez-vous nous en dire plus sur le concept d'argent et son utilisation dans le jeu ? Pourra-t-on acheter de l'équipement, augmenter ses compétences ?
Vous pouvez utiliser votre argent pour acheter des « upgrades » et améliorer vos armes. Dans une assez large mesure, vous êtes libre de choisir quelles armes vous souhaitez « bidouiller ». En procédant de la sorte, vous pourrez choisir une toute autre approche de l'utilisation de vos armes. Par exemple, voulez-vous qu'elle soit brutale et efficace ? Ou silencieuse et précise ? De quoi vous donner un très net avantage dans le jeu...

Ce nouveau moteur 3D, que va-t-il apporter en termes de gameplay ?
D'un point de vue de la physique, il nous a permis d'introduire de nouvelles fonctionnalités comme l'interaction avec l'environnement. Les scripts et l'I.A. ont été grandement améliorés, en comparaison des précédents épisodes. Cela aura également un impact sur le gameplay puisque les PNJ pourront désormais vous pister si vous laissez du désordre derrière vous et ils réagiront à toutes les choses inhabituelles qui se déroulent dans leur environnement.

Avez-vous également implémenté de nouvelles fonctionnalités pour le mode Stealth ?
Nous avons de nouveaux mouvements intéressants qui vous aideront à mieux vous cacher des gardes quand vous traquez votre cible (NDLR : l'Agent 47 pourra désormais escalader des murs, par exemple, pour se planquer dans des endroits plus appropriés) ou couvrir vos traces une fois le sale boulot accompli. Il y aussi de nouvelles manières de remplir un contrat : vous pourrez tout à fait quitter le lieu du crime sans que personne ne réalise qu'un assassinat vient d'avoir lieu.

Parlez-nous un peu des « bad guys » de ce nouvel episode...
Comme vous vous en doutez quand on parle de Hitman, chaque niveau contient des détraqués et autres méchants à forte personnalité que leur choix de vie, a placé en cibles prioritaires sur la liste du Hitman. Il y en a bien sûr d'autres qui ont un rapport direct avec l'intrigue générale, mais une fois encore, je ne peux malheureusement pas vous en dire plus pour le moment...

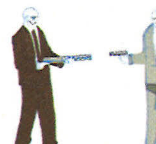
FASKIL





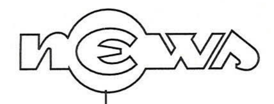






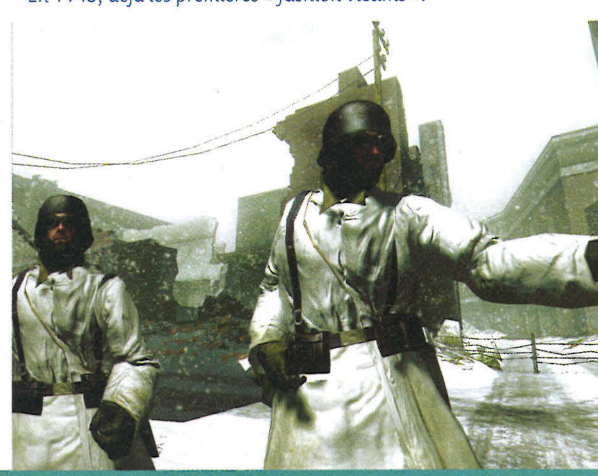






En 1945, déjà les premières « fashion victims ».

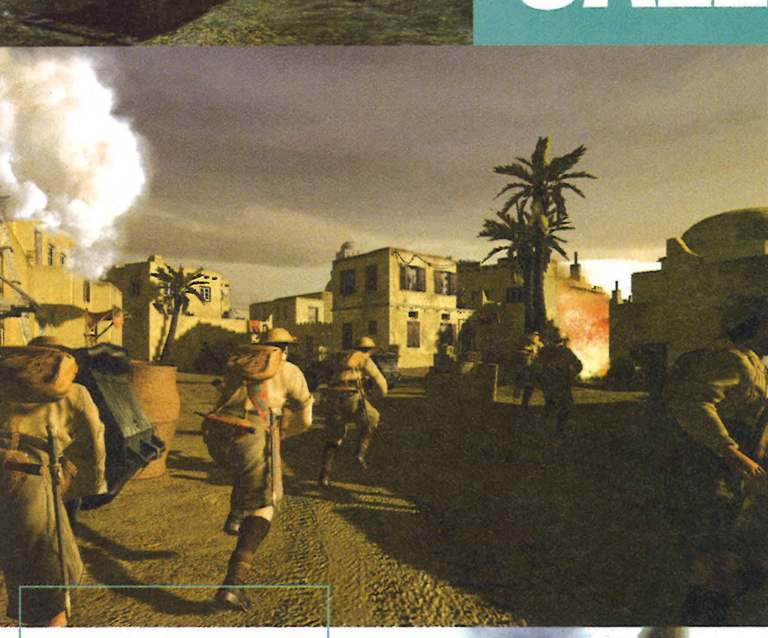




Sorti en pleine période de disette FPS-esque (comme quoi, tout arrive), Call of Duty, premier du nom, était parvenu à faire parler de lui malgré un résultat finalement plutôt mitigé. Je relis le test d'Atomic en ce moment, je mélange ça avec mes souvenirs persos et j'en arrive à la même conclusion que la plupart des gens à l'époque : il y avait une sacrée ambiance qui nous scotchait derrière le moniteur. Mais ça restait plus un grand moment de cinéma qu'un jeu à l'interactivité débridée. L'extension « La Grande Offensive » nous confortera dans cette première impression. C'était joli, explosif, on était heureux mais il manquait malgré tout quelque chose pour avoir l'œil vif et le poil brillant : un peu plus de liberté dans le massacre. Allez, hop, on oublie tout ça. En route pour Call of Duty 2 qu'on nous promet plus-mieux-mieux, voire carrément révolutionnaire. On pourrait s'en contenter et croire sans réfléchir qu'un communiqué de presse enjoué ne ment jamais. Mais ce ne serait pas très pro. Dressons donc le portrait de ce nouvel opus et voyons si les développeurs d'Infinity Ward ont bien tiré les leçons du passé.

>Genre : WW2 mon amour >Éditeur : Activision
>Développeur : Infinity Ward/États-Unis
>Sortie prévue: Avant la fin de l'année, si tout va bien

CALL OF DUTY 2



Des hommes et des shorts. Voilà qui devrait plaire à Bishop.

La fumée volumétrique, ça poutre.

Le bout du tunnel

A priori, c'est bien parti. Si l'on en croit les premières infos disponibles, COD2 devrait s'affranchir de la légendaire linéarité de la série. Tout d'abord, grâce à un système baptisé « vignette », habile manière de présenter les différentes missions qui composeront la campagne du jeu, comme l'explique Zied Rieke, lead designer : « Nous allons offrir aux joueurs une totale liberté de progresser comme ils l'entendent. Ils pourront donc choisir entre s'impliquer plus en profondeur dans l'histoire de chaque personnage ou traverser la trame à travers tous les personnages jouables, d'année en année. » Pour chaque mission, il y aura également plusieurs voies possibles pour la mener à bon terme. Ce qui ouvre inévitablement le champ à une approche plus stratégique, ou tout du moins plus tactique, du titre. Chaque niveau recèlera différents objectifs à remplir, sans ordre prédéterminé. Ce sera au joueur de faire le bon choix sur la manière d'en venir à bout.





Chic alors, on va enfin pouvoir pratiquer les attaques de flanc, à l'instar d'un Brothers in Arms.

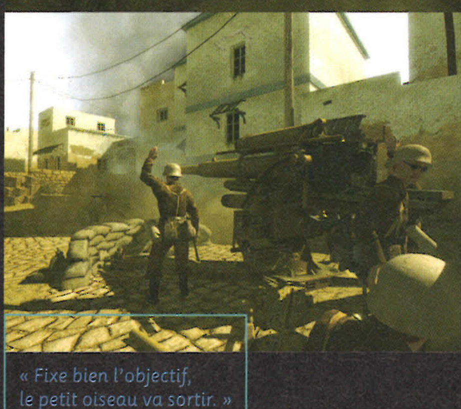
Général, nous voilà

Comme son prédécesseur, COD2 va allègrement pomper dans la pléthore de batailles historiques qui ont fait les grands moments de la Seconde Guerre mondiale. Outre certains épisodes déjà évoqués dans le premier opus, qu'on pourra revisiter sous un angle nouveau, on aura également droit à un grand nombre d'environnements inédits, s'étendant de l'Afrique du Nord à la Russie, en passant par l'Allemagne, évidemment. Ça vous dirait d'aller faire la nique au Général Rommel (nom de scène : « Renard du Désert ») et son célèbre Afrikakorps dans le sable nord-africain ? C'est prévu. Vous pourrez lui tenir la dragée haute en incarnant tour à tour un fantassin britannique et un pilote de tank écossais. On foulera à nouveau le sol de Stalingrad, bourgade tristement célèbre pour avoir coûté la vie d'un paquet de fiers soldats et qui constituait le point culminant (et ô combien chaotique) du premier épisode. D'autres terrains de jeu devraient être révélés prochainement, dès que les développeurs auront le temps d'être un peu plus bavards.

Un vrai temps de chien

Plus de liberté dans le gameplay, une marge de manœuvre accrue, que de bonnes choses qu'on espère voir dépasser le stade de vœux pieux.

Mais qu'en est-il du côté hollywoodien « pétards, cris et corps déchiquetés » ? Plus-mieux-mieux, là aussi. Michael Boon, le « lead artist » de l'équipe nous lève un coin du voile ensanglanté : « Le nouveau moteur de COD2 nous a permis d'ajouter plus de détails aux personnages, aux véhicules et à l'univers. Nous disposons à présent d'éclairages et d'ombres en temps réel et nous avons également ajouté de petites touches subtiles qui contribuent au réalisme. La fumée et la poussière, désormais volumétriques, jouent également un rôle crucial tant au niveau du look qu'en termes de gameplay. » En outre, le titre proposera également une météo évolutive, entièrement paramétrable par les développeurs, qui pourra produire de convaincants orages, tempêtes de sable, voire du blizzard. Une donnée supplémentaire à prendre en compte dans vos faits d'arme et qui devrait sans conteste vous compliquer un chouïa la vie.

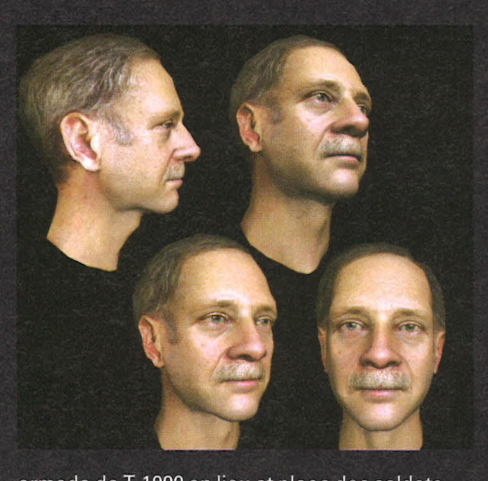


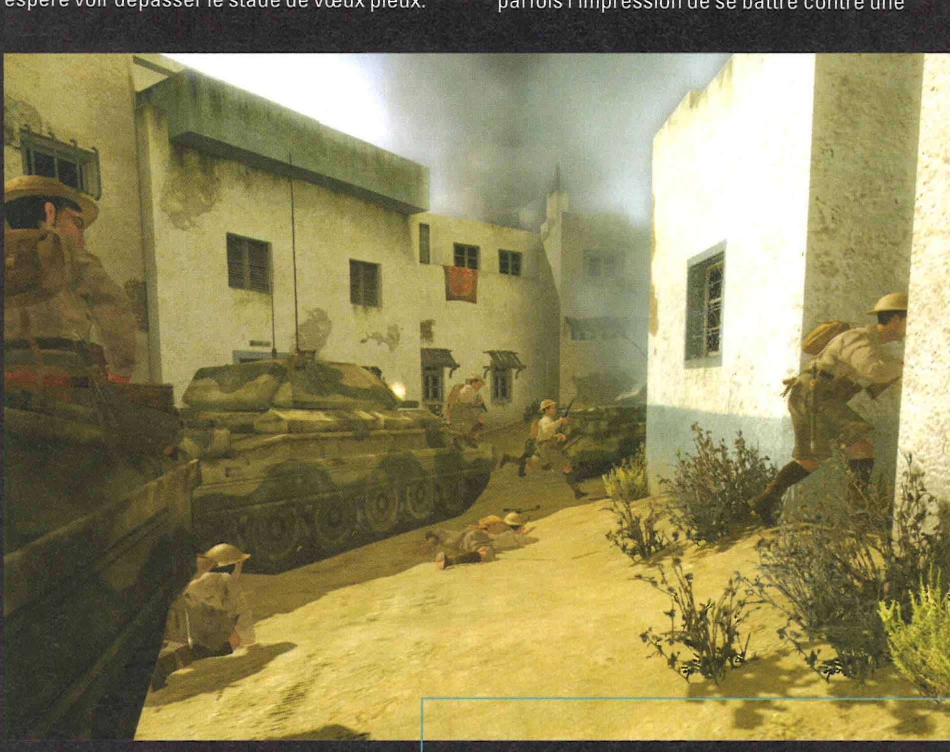
« Fixe bien l'objectif, le petit oiseau va sortir. »

Deux fois plus malin

Jusqu'ici, tout va bien, comme on dit. Mais l'un des principaux reproches faits à COD premier du nom, c'était la faiblesse (et c'est un euphémisme) de son I.A. : coéquipiers qui squattent les bonnes positions et vous obligent à vous exposer, quand ils n'ont pas tout simplement décidé de se faire sauter avec leurs propres grenades. Je vous épargnerai même la longue tirade sur la supériorité incompréhensible de certains ennemis, donnant parfois l'impression de se battre contre une armada de T-1000 en lieu et place des soldats de l'Axe. Allez, on efface tout et on recommence, comme nous le confirme Jason West, « Chief Technology Officer » chez Infinity Ward : « L'I.A. utilise désormais des tactiques plus réalistes, du côté allié comme du côté ennemi, telles que les attaques de flanc. Ce qui est particulièrement important dans le cadre du nouveau gameplay ouvert mis en place pour COD2. » Et pour les puristes, sachez que cette nouvelle mouture offrira également son lot de nouvelles armes et véhicules historiques pour que vous puissiez impressionner les filles en hurlant « Eh c'est un SVT-40 soviétique, je l'ai reconnu, je suis trop fort ».
Tout ça m'a l'air bien sexy. Sur le papier, en tout cas. Maintenant, il va falloir attendre les premières images qui bougent, voire les premières versions alpha jouables, pour se faire une idée plus précise. Clairement, le potentiel est là et les développeurs semblent avoir pris le recul nécessaire pour analyser ce qui manquait au premier volet. Une telle promesse de remise en question me donne bien envie de leur faire confiance.

Faskil





Aucun doute n'est permis : COD2 sera probablement aussi chaotique et nerveux que son illustre aîné.



SONNERIES

TÉLÉCHARGER Toutes les explications en bas de cette page!

ÉCOUTE & REMIX

Préécouter toutes les sonneries, **choisir** parmi plusieurs versions (une sonnerie + dans la liste ci-contre est disponible en plusieurs versions) et les télécharger :
TÉL> 0899 70 2001
WEB> www.persomobiles.fr

ALERTES SMS (MINIS)

Une sonnerie signalée par M existe aussi en version très courte, idéale pour une alerte SMS! TÉL> 0899 70 2001

100% QUALITÉ !

Nos sonneries sont automatiquement téléchargées dans la **meilleure qualité** possible pour votre mobile: mono, polyphonique jusqu'à 40 tons, Hifi...

RECHERCHER

Nous avons plus de 5000 sonneries! Si vous n'avez pas trouvé la vôtre dans cette page, cherchez-la dans notre catalogue!

Recherche par nom :
TÉL> 0899 70 2001
SMS> PartieDuTitre au 81111.
Ex. PAR au 81111 pour Le Parrain

Recherche par thème:
Chaque thème a un code signalé dans la liste, vous pouvez l'utiliser pour rechercher une sonnerie dans un thème.
⊕50 Reggae! 1563
TÉL> 0899 70 2001
SMS> CodeThème au 81111.
Ex. 1563 au 81111 pour Reggae

SMS+ 81111 (1 € par envoi + prix d'un SMS)

RAP, RNB
03 Bonnie and Clyde M 55305
113 fout la merde 55604
1m73, 62 Kg 56078
5.9.1 56303
7 days 54683
94 52049
Afrodisiac 52177
Always on time 55881
AM to PM 52063
Angela 55594
Another day in paradise 56083
Art de rue M 55607
Au nom de la rose 56494
Au summum M 54580
Avant de partir 52187
Avec classe 55024
Baby boy M + 53068
Baby cakes 52398
Bad boys de Marseille 55945
Bad intentions 55606
Bada boom 53553
Belly dance M + NEW 52543
Belsunce breakdown M 56612
Big Poppa 53902
Block party 55777
Break ya neck M 54378
Bye bye M + NEW 52489
California Love 54245
Candy shop M NEW 52589
Cargo de nuit 2005 M 52600
Caught up M NEW 52642
Ce mec ne lâche pas l'affaire M 52568
Changes 54247
Charisme M 52606
Coeur de pierre M NEW 52615
Comme un fils 52328
Crazy 52202
Crazy in love M 54643
D'amour ou d'amitié M NEW 52662
Dilemma M 55917
Donna 52446
Dr. Hannibal M 54123
Drop it like it's hot 52353
Du rire aux larmes 56080
Elle me contrôle M 52609
Et c'est parti M + 52011
Et j'attends 52206
Et si tu n'existais pas M + NEW 52587
Éternellement M + 53675
Être une femme M NEW 52582
Fashion girl M NEW 52631
Femme like U M + 53747
Forgot about Dre 54249
Freestyle M NEW 52585
Freestyler 55582
Fuck it (I don't want...) M + 53824
Gangsta's Paradise 56685
Gentleman M + 52213
Get right M + 52515
Goodies 52256
Gravé dans la roche M 54495
Hey oh M + 54957
Hommes femmes M + 52382
Honey 52182
Hotel 53856
How we do M NEW 52571
I don't wanna know M + 53758
I need a girl 56301
If I can't 53606
If there's any justice M NEW 52731
In da club M + 54158
It's like that M NEW 52685
J'ai des choses à te dire 53258
J't'emmerde 54784
Je danse le mia 56145
Je reste ghetto M + 53756
Just lose it 52273
Just married 52175
L'assassin M 52266
L'olivier M NEW 52633
L'orphelin M + 53552
Le mur du son M 54497
Le son des bandits 56054
Le son qui tue M + 52053
Lean back 52381
Let me blow your mind 54859

RAP, RNB (suite)
Let me love you NEW 52558
Let's get it started 52086
Like a toy soldier NEW 52551
Locked up M + 52480
Lose my breath 52327
Lose yourself M + 55215
Match nul M 54501
Mon son M NEW 52686
My band 53795
My boo M + 52352
Noble art M 54758
Notorious 52022
N°10 53929
Obsession si es amor 52432
Only you NEW 52732
Où va la vie ? 52465
Oye mi canto NEW 52540
P.I.M.P M + 54992
Parle-moi M + 53557
Petit frère M + 55610
Pom pom pom NEW 52535
Pour ceux 54964
Rapper's delight 54664
Real slim shady M 56618
Sales gosses M 54757
Sans (re)pères M + 53150
Showbiz 52373
Si loin de vous 52321
Signes M NEW 52728
Soldier NEW 52559
Sous l'oeil de l'ange M NEW 52550
Stan 56634
Steamy nights NEW 52542
Still D.R.E. M + 54246
Street life 55499
Superstar M + 53513
Switch M NEW 52668
Tallac 52171
The next episode 56632
Trop fresh M NEW 52584
Used to love u M NEW 52610
Vivons pour demain NEW 52490
Without me M 56143
X 53777
Yeah M + 53624
Zone internationale 52331
⊕490 Rap! 1554

POP, ROCK
7 seconds 56234
A chi mi dice 52539
Abracadabra M NEW 52724
American idiot 52325
Asche zu asche 54314
Bad day M + NEW 52549
Billie Jean 56202
Black or white 55711
Blackened 54134
Bohemian rhapsody 54151
Boulevard of the broken dreams NEW 52552
Boys don't cry 55124
Bring me to life M 54364
Californication 56760
Call me M 52702
Close to me 55141
Come as you are + 55713
Curtain falls M NEW 52663
Do somethin' M NEW 52385
Du hast 55281
Enjoy the silence 53884
Enjoy the silence (LP remix) 52250
Epro M NEW 52629
Everybody's changing M NEW 52729
Everytime 53978
Flash Dance-She is a maniac 55149
Get the party started M + 56065
Going under + 53041
Hotel California M + 56765
Hysteria 53546
I just wanna live M NEW 52616
Ich will 54385
Jerk it out M NEW 52726
Johnny be good 54311
Jump 55656
Karma M NEW 52622
Kashmir 54415
Left outside alone 53673

POP, ROCK (suite)
Misunderstood NEW 52541
Money's too tight M NEW 52723
Mutter 54375
Nobody's home M NEW 52671
Nothing else matters 54135
Orchestra 52003
Paint it black M + 55750
Protège-moi 53524
Rape me 55349
Rock around the clock 55163
Seven nation army + 54334
She will be loved 52130
Sk8er boi M 54159
Smells like teens spirit 55340
Smoke on the water M 55427
Smooth crimal 54280
Somebody told me NEW 52249
Special K 52326
Stairway to heaven 56790
Sunday morning M NEW 52696
The call of Ktulu 54133
The final countdown 54551
The Reason M + 53994
Toxic 53558
Welcome to my truth M NEW 52575
What you're waiting for NEW 52433
What'd I say 55516
Words M NEW 52637
Yesterday 56913
You are my world M NEW 52725
Zombie 54934
⊕770 Pop/Rock! 1561
⊕60 Rock'n roll! 1581

ROCK FRANÇAIS
Ça c'est vraiment toi 56120
Cendrillon 56122
Contact + 52505
Dans un verre à ballon 52012
Dernière danse M 54382
J'ai demandé à la lune M 56096
J'sais pas danser M NEW 52570
Jeune et con 55779
L'aventurier M 56097
Lambé an dro 54048
Le reste du monde M NEW 52608
Le vent nous portera 56769
Ma vie devant toi NEW 52698
Mala Vida 56178
Martin NEW 52479
On savait (devenir grand) NEW 53922
Salut à toi 54033
Sarah NEW 52514
Tout le bonheur du monde M + NEW 52469
⊕180 Rock Français 1548

HARD ROCK
Aces high 54407
Amerika M + 52362
Back in black 54392
Behind blue eyes 53481
Breaking the habit 53962
Broken 52317
Chop Suey 53113
Duality 52014
Faint 54671
Fear of the dark 54408
Frantic 53145
Hard as a rock 55301
Hell bells + 55273
Highway to hell + 55688
I miss you 52043
I was made for loving you 54984
In the end M 54219
In too deep 55782
Mobscene M 54490
My immortal 53480
My plague NEW 52699
Numb M + 54896
Numb/Encore M + 52545
People = shit M 52573
Personal Jesus 52184
Still waiting 54433
This is the new shit 53174
Thunderstruck 54393
Wait and bleed M NEW 52649
Ya'll want a single 53913
⊕80 Hard Rock! 1543

VARIÉTÉS
Adieu jolie Candy 53786
Adieu Monsieur le Professeur 52477
Ailleurs comme ici M NEW 52647
Aimer 53447
Ainsi sois-je 54566
Alexandrie Alexandra 56222
Allumer le feu M 56228
Anais nin M NEW 52659
Apprends-nous à rêver M NEW 52660
Au café des délices 55597
Au paradis M NEW 52583
C'est de l'or M NEW 52592
California 52229
Cette année là 56396
Concerto pour deux voix M NEW 52646
D'un piano à l'autre NEW 52372
Dès que le vent soufflera 54197
Désenchantée 56214
Don Juan-Changer M NEW 52553
Dragostea din tei M + 53819
Ecris l'histoire M NEW 52625
Elisa 55720
Elle danse seule 52208

VARIÉTÉS (suite)
Elle, tu l'aimes 55889
En apesanteur 55549
En chantant M + 55327
Ensorcelée 53955
Entre nous M 55456
Envole-moi 54276
Et l'on y peut rien M 54595
Et puis la terre M 52444
Etre à la hauteur 52408
Face à la mer M + 53903
Femme libérée 53635
Fuck them all M NEW 52467
Hymne à l'amour 54013
In assenza di te 54715
Innamoramento 56411
J'ai encore rêvé d'elle 55615
J'aurais voulu être un artiste 56110
J'avais quelqu'un NEW 52547
J'en sais rien M NEW 52641
J'te reconnais pas M NEW 52643
Je l'aime à mourir + 56081
Je n'ai pas changé 53256
Je ne sais pas son nom 52323
Je suis mes pas M NEW 52648
Je t'aime, moi non plus 56026
Je te promets M 54555
Je te rends ton amour 55593
Je vais t'aimer 53272
Je viens du Sud M + 52470
Je voudrais dormir M NEW 52626
Je voudrais que tu me consoles 52280
L'aigle noir + 55690
L'âme stram gram 55838
L'envie d'aimer 55603
L'instant X 55835
L'orange 53333
La chanteuse de bal 52375
La corrida 54268
La rivière de notre enfance M + 52329
La solitudine + 54489
Laissez-moi danser M + 54260
Laura 53444
Le monde est stone + 55165
Le petit bonhomme en mousse M 55629
Le poulailler 53954
Le prélude de Bach 53237
Les filles M NEW 52617
Les lacs du Connemara + 55331
Les mots 55592
Les rois mages 56811
Libertine 56212
Ma liberté de penser M 54315
Ma philosophie M + 52369
Ma révolution 53877
Manhattan Kaboul 56312
Marche à l'ombre M 52720
Marie M 55818
Mister Renard 56128

OFFREZ !

Offrez un logo, un logo PERSO, une sonnerie, un jeu... C'est très facile!
TÉL> 0899 70 2001 Il suffit de préciser le numéro du destinataire au lieu de votre propre numéro.
SMS> OFFRIR+... au 81122
Exemples: OFFRIR 52369 au 81122
OFFRIR 30903 OCEANE au 81122
OFFRIR POURTOI 34116 au 81122

Mistral gagnant M + 54200
Mon amant de St-Jean 55545
Mon Eldorado 53560
Mon essentiel M NEW 52687
Mon fils, ma bataille M 52705
Morgane de toi 54201
Mourir demain 53924
Natation synchronisée M NEW 52627
Petite Marie 55117
Pourvu qu'elles soient douces 55841
Que je t'aime + 56225
Quelqu'un pour quelqu'un M NEW 52644
Qui a le droit ? 53006
Qui de nous deux M 53322
Rodeo 52411
Safe.sex M NEW 52630
Sale temps M NEW 52645
Sang pour sang 55883
Sans contrefaçon 56213
Satellite M NEW 52675
Si demain... (Turn around) 53462
Si seulement je pouvais lui manquer 53839
Sortir ce soir M NEW 52628
SOS d'un terrien en détresse 52537
Spacer 54289
Stach stach 56064
Tant pis 53335
Tes états d'âme Éric 52510
Toi et moi M NEW 52650
Tous les cris, les S.O.S. + 53693
Tout le monde y pense M NEW 52624
Trois nuits par semaine M NEW 52695
Une belle journée 56095
Vivo per lei 54320
Vivre pour le meilleur 55601
Vous les femmes M 56008
⊕930 Variétés! 1564
⊕20 Comédies musicales! 1574
⊕20 Humour! 1598

DANCE, ELECTRO
ABC M NEW 56566
Able to love 53003
Aerodynamic M + 56613
Blame it on the boogie M NEW 53247
Break my stride M NEW 52591
California Dreamin' M + 53805
Call on me M + 52460
Can you feel it 54759
Chihuahua M + 54121
Children 56168
Daddy DJ + 56642
Despre Tine 52120
Dragostea din teï 53820
Drop the pressure M NEW 52590
Enola Gay 54936
Follow me 54662
Four to the floor M + 52116
Give me the night 55603
Heaven M NEW 52641
Hit my heart 53832
I will survive + 56631
Illusion 53304
Just an illusion 55639
Lady's light M NEW 52611
Lift me up M NEW 52676
Love is gonna save us 52254
Make me feel M NEW 52689
Megamix M NEW 52730
Money 53915
Oxygene 52276
Pop Corn + 56094
Pop Corn 53947
Robot rock M NEW 52614
Satisfaction M + 54114
Sweet dreams 53655
The week end M NEW 52579
The World is mine M NEW 52560
Un monde parfait (2005) M NEW 52639
⊕360 Dance! 1559
⊕50 Disco! 1580

ZOUK, REGGAE
1er gaou 56485
Alice, ça glisse 55608
Ami Oh 52054
An vle an gyal 52194
Ba moin en ti bo 56954
Buffalo Soldier M + 56333
Coupé Décalé 52145
Debrouya 53615
Donne moi ton number 53329
Flamme M + 52013
Get up stand up M NEW 54618
Jammin' + 56759
L'hymne de nos campagnes + 56360
La dernière danse M + 52093
Laisse parler les gens M + 54553
Mon soleil 52495
No woman no cry + 56758
Océan M 54949
One step beyond 56546
Reviens 52502
Se pa pou dat 52457
Soca Dance M NEW 52638
Sortez-les 54740
Tchenbé nou 52193
Tempted 2 touch M NEW 52733
Un gaou à Oran 52008
Vas-y Franky (Fruit de la passion) M + 56953
Zouk La Se Sel Medikaman Nou Ni 53037
⊕50 Zouk! 1565
⊕60 Reggae! 1563
⊕10 Ska! 1592
⊕20 World! 1582

RAGGA, DANCE HALL
Chou à la crème M NEW 52661
Dancehall x-plosion 52165
Gardes Cocotte 52254
Get busy M 54661
Jump up 52500
Love dem so 52498
Pon de river, pon de bank 52493
Pull up 53972
Ragga string 53893
Tunda clap 53006
⊕20 Ragga! 1535

ITALIE, LATINO
(Choopeta) Mamae eu quero 52097
Brazil 56808
Dilema M NEW 52635
El Bimbo M NEW 53783
El condor pasa 56399
Enamorame M + 52318
Gloria 53283
La Bamba M + 56588
Obsession M + 53887
Salsa 54370
Sara perche ti amo 53282
Se bastasse una bella canzone 53661
Sientelo 53925
Ti amo M NEW 55568
Una storia importante + 54759
Vivimi M NEW 52636
⊕60 Latin! 1579
⊕20 Italie! 1594

RAÏ, ORIENTAL
A vava inouva 55318
Abdel Kader M 55435
Alabina 52441
Aleche Houa M NEW 52665
Baida mon amour 52414

RAÏ (suite)
Didi + 56698
El Awama 52440
El Salam Alaikoum 53679
Les papiers M NEW 52666
Rachid System M + 52359
Sair Fer M NEW 52664
Sobri M + 53905
Wahrane wahrane 55374
Ya rayah 55334
Youm wara youm 55433
⊕50 Raï! 1562

CLASSIQUE, JAZZ
5ème Symphonie M + 56879
Agua de Beber 54097
Bolero 55176
Carmina burana M NEW 55723
Desafinado 54096
Georgia on my mind 56405
Hit the road Jack + 56885
In the mood 54213
Jésus, que ma joie demeure 53971
La flûte enchantée 55795
La lettre à élise 56881
La marche Turque 55833
Rigolletto-La donna e mobile 52399
Take five 54400
Variations Goldberg 53632
⊕40 Classique! 1558
⊕50 Jazz! 1560

CINÉ, TV
1492, Christophe Colomb + 56090
2001, l'odyssée de l'espace 56889
21 Jump Street 54340
24 heures chrono 53411
24 Heures-Sonnerie de la CTU 53422
7 jours pour agir 54436
9 semaines 1/2-You can leave your hat on 54503
A la poursuite d'Octobre Rouge 55857
Ab Tumhare Hwale Watan Saathiyo 52391
Agence tous risques M + 56826
Albator + 56719
Alias 56319
Ally Mc Beal 56704
Amélie Poulain M + 56633
Amicalement vôtre M + 56603
Angel 56851
Apocalypse now-Chevauchée des Walkyries 56489
Arizona Dream 56794
Arnold et Willy + 56844
Arsène Lupin (série TV) 52319
Austin Powers + 56751
Bambi 52516
Banzaï 52080
Beetlejuice 55967
Benny Hill M + 56820
Bodyguard-I will always love you 53011
Borsalino 54971
Braveheart M + 55968
Brice de Nice M NEW 52632
Buena Vista Social Club-Chan Chan + 56186
Buffy contre les vampires 56616
Caliméro 55960
Candy + 56610
Capitaine Flam M 56717
Cat's eyes 55129
Chandi Jaisa Rang Hai Tera M NEW 52654
Chapeau melon et bottes de cuir 56738
Chapi Chapo M + 56650
Charlie et ses drôles de dames (Charlie's Angels) 54780
Charmed + 56852
Cowboy bebop 56363
Dallas 56652
Dead Zone 53492
Délivrance 56958
Die Hard-Une journée en enfer 54895
Dil dhadakne ka sabad M NEW 52652
Dilwale Dulhania Le Jayange 53854
Dirty Dancing-Time of my life M + 53713
Dragon Ball GT M + 54343
Dragon Ball Z 56789
Espace détente-L'amérique M NEW 52613
Evangelion 55231
Fantômas 54789
Flashdance 56024
Fort Boyard 56919
Frère des ours-On my way 53423
Frida-Burn it blue M NEW 52594
Frida-La Bruja M NEW 52519
Friends-Thème M + 56617
Furyo 52430
Futurama 56989
Ghost in the shell 54344
Ghost-Unchained melody + 56464
Ghostbusters-SOS fantômes 56263
Goldorak-Là haut, là haut + 56654
Grease + 56754
Great Teacher Onizuka 56029
Gundam wing 54242
Halloween M 54000
Happy Days 56929
Hawaï police d'état + 56818
Hellsing 55230
Il était une fois dans l'ouest + 56658
Il était une fois en amérique 56249
Il était une fois l'homme-Toccata & fugue en Ré mineur 54346
Iznogoud + 52572
Jackass 53515
James Bond-GoldenEye 56265
James Bond-Meurs un autre jour 55916
James Bond-Thème M + 56639

CINÉ, TV (suite)
Jayce et les conquérants de la lumière 54900
Jeux interdits M + 56792
K2000 56847
Ken, le survivant 53022
Kill Bill-Bang Bang 53389
Kill Bill-Battle Without Honor 53440
Kill Bill-Don't make me misunderstood 53439
Kill Bill-Twisted Nerve 52196
L'Âge de glace 56304
L'as des as 52309
L'effet papillon M NEW 52597
L'exorciste M + 56740
L'homme qui tombe à pic 56842
L'île aux enfants-Casimir 56602
L'Inspecteur Gadget M 56733
La 7ème compagnie M + 53023
La beuze-99 Luftballons + 54139
La Boum + 56655
La Boum 2-Your eyes 54893
La chèvre 56270
La famille Adams + 56893
La panthère rose M + 56629
La petite maison dans la prairie 56815
La soupe aux choux M + 56040
La vérité si je mens 54472
La vie est belle 56510
Le bon, la brute et le truand + 56657
Le château dans le ciel 55458
Le clan des siciliens M 56250
Le dernier samouraï 53491
Le fantôme de l'Opéra M NEW 52595
Le flic de Beverly Hills-Axel F M + 56076
Le gendarme de St Tropez-Thème M + 56073
Le grand blond avec une chaussure noire + 56038
Le livre de la jungle 52491
Le Manège Enchanté + 53025
Le masque de Zorro 52473
Le Parrain M + 56072
Le pont de la rivière Kwaï 56005
Le Roi Lion 56261
Le seigneur des anneaux II-Thème + 55065
Le seigneur des anneaux III-Thème 53403
Le seigneur des anneaux-Thème 53487
Les 11 commandements-Comme des connards 53466
Les 4.400 M 52604
Les Aristochats 52508
Les aventures de Rabbi Jacob M + 56272
Les brigades du tigre 56821
Les bronzés font du ski M + 56948
Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-e ? + 55948
Les Bronzés-Darla Dirladada + 56957
Les chevaliers du Zodiaque 56983
Les choristes M + 53793
Les choristes-Caresse sur l'océan 52160
Les feux de l'amour 56832
Les Minipouss 54923
Les mystères de l'ouest + 56816
Les mystérieuses cités d'or 56735
Les Schtroumpfs + 56986
Les Simpsons M + 56615
Les têtes brûlées 56891
Les tontons flingueurs 55794
Love Story 56079
Ma sorcière bien aimée 56827
Mac Gyver + 56730
Magnum M 56682
Malcom 54888
Mariés, 2 enfants 56840
Matrix Reloaded-Furious Angel 54517
Matrix Reloaded-Session 54435
Matrix-Wake up M + 55763
Maya l'abeille M + 56601
Midnight Express M + 56002
Mission Impossible 1-Thème film M + 54750
Mission Impossible 2-Thème film 54046
Mission Impossible-Thème série TV M 56635
Mon nom est personne + 56253
Mortal Kombat 54891
Muppet Show 56944
Nicky Larson 55235
Olive et Tom M + 56714
Philadelphia 53441
Pirates des Caraïbes M + 54959
Police Academy 56837
Pretty woman 56021
Princesse Mononoké 55072
Pulp Fiction-Girl, you'll be a woman soon 56350
Pulp Fiction-Misirlou M + 56641
Pulp Fiction-You never can tell 56343
Resident evil-Le film 56525
Rocky I-Gonna fly now 53538
Rocky III-Eye of the tiger M + 56718
Sabaq Jisko Wafa ka M NEW 52634
Sakura 56515
San ku kaï 56716
Sex and the City 56813
Sexe intentions-Bittersweet symphony M 55494
Shrek 56517
Six feet under 54338
Smallville-Save Me M 54358
South Park 56705
Spiderman-L'araignée, l'araignée 56126
Star Trek 56708
Stargate SG-1 M 56843
Starsky & Hutch M + 56651
Supercopter + 55350
Talons Aiguilles-Piensa in mi 55488
Taxi 3 55492
Tere Pyar Ke Baghair M NEW 52651
Terminator 2-Le jugement dernier M + 56755

CINÉ, TV (suite)
Terminator 3-Le soulèvement des machines 54903
The full monty M + 56888
Thodi Door Saath Chalo M NEW 52574
Titanic-My heart will go on M + 56742
Tom Sawyer M + 55963
Top Gun-Take my breath away M + 56890
Ushuaïa 56933
Wild Wild West 56695
X-Files + 56614
Xena la guerrière 56838
xXx-Feuer frei 54254
Yu-Gi-Oh! + 54362
Yu-Gi-Oh! Opening Theme 53892
Zorba le Grec 54996
⊕310 Films! 1553
⊕190 Séries! 1551
⊕100 Dessins animés! 1556
⊕20 Bollywood! 1538

PUBLICITÉS
Areva 2004-Funky Town + 56200
Asics (2005) M + NEW 52656
Banque Populaire-Free M 56107
Bouygues Télécom (2004) 52269
Chanel n°5 (2004) 52532
Citroën C4 (2004)-The magnificent seven 52455
Coca Cola Vanille-Day-O M + 54464
Dim M + 56604
EDF 2004-Votre monde s'éclaire 53880
Evian 2003-We will rock you M 56523
Groupama (Le Bac)-Over the rainbow 54761
Hollywood 2003-Tainted Love 56125
iPod Shuffle (2005) NEW 52655
Lapeyre (2005)-Come on Eileen NEW 52658
Manpower 2005 M NEW 52640
Nescafé-Colegiala 56703
Nutella 2003-Glorious 53425
Puma 2004-Sponsor Jamaïque 53879
Renault Espace (2004) 52530
Renault Scenic 2004 52197
Royal Canin-Le Professionnel M + 56039
⊕110 Publicités! 1557

PAILLARD, FÊTES
Bali Balo M + 56102
Étoile des neiges 53394

Il est vraiment phénoménal 56103
J'ai la ... qui colle 56112
Joyeux Anniversaire M + 56653
La danse des canards 56119
La digue du... 56104
La petite huguette 56105
Marche funèbre 55493
Viens boire un petit coup à la maison + 56309
⊕10 Chansons paillardes! 1573
⊕20 Fêtes/Événements! 1539

BRUITAGES
Hava naguila + 56132
Pin Pom (Pompier) M + 56647
Signal aéroport 54696
Sirène de police américaine 54887
Sonnerie vieux téléphone + 54453
⊕10 Divers/Jingle! 1566

HYMNES, RÉGIONS
An Alarc'h 53091
Défilé de la garde républicaine 52138
From Galway to Dublin (Irlande) 53592
Hymne Algérie M + 56668
Hymne Allemagne + 56664
Hymne Breton 54669
Hymne Corse + 55092
Hymne Etats Unis + 56666
Hymne Foot 3-Qui ne saute pas n'est... 53974
Hymne Foot 5-Allez, allez... 53923
Hymne Israël-Hatikva + 56670
Hymne Italie M 56663
Hymne La Marseillaise M + 56660
Hymne Maroc 56667
Hymne Nice-Nissa la bella 52394
Hymne Portugal M + 56720
Hymne Royaume Uni 56661
L'internationale M + 56951
La Bruja (Mexique) NEW 52593
Le chant des partisans 55428
Marche de la légion étrangère 52139
Marche lorraine 52135
Saint Cyr 52136
Tiens, voilà du boudin! 52062
Tri Matelod 53088
⊕60 Hymnes! 1552
⊕10 Musiques régionales! 1540
⊕10 Musiques militaires! 1537

BRUITAGES HIFI

TÉLÉCHARGER Toutes les explications à droite!

ÉCOUTER, + DE CHOIX

Choisissez votre bruitage (et sa version) dans notre catalogue et faites-en votre sonnerie!
TÉL> 0899 70 2001
WEB> www.persomobiles.fr

Aboiement chien 66001
Actualités années 30 66097
Boite à bêêêêh NEW 66122
Boite à meeeeuh NEW 66121
Bruits érotiques 66069
Bruits de bouche 66086
Chant "C'est la lutte finale !" 66052
Chant "Le téléphone pleure" (parodie) 66055
Chant Tyrolien 66004
Cigales 66104
Corne de supporter NEW 66130
Cri d'Alien NEW 66112
Cri de Tarzan 66053
Cris de torture NEW 66115
Délire chinois 66009
Fantômes NEW 66116
Fou rire 66012
Miaulement chat 66013
Pet... "Euh... désolé, la tartiflette" NEW 66118
Pets 66014
Rire démoniaque NEW 66114
Rots 66016
Serpentin (langue de belle mère) NEW 66125
Sifflet NEW 66131
Sifflet (Ouah, le canon) 66019
US Police "Hands up" 66078
Vieux klaxon NEW 66129
Vieux téléphone 66026
Voix d'aéroport 66020
Voix de canard 66021
Voix de supermarché 66102
Vomissements 66023
Youyous arabes NEW 66111
Voix "Allo ! Ici la gendarmerie !" 66051
Voix "Allo" en écho NEW 66128
Voix "Appel à toutes les unités" 66098
Voix "C'est mon portable qui sonne ?" 66031
Voix "C'est pas moi m'sieur l'agent" 66033
Voix "C'est quoi c'bordel ?" 66089
Voix "Décroche, allez, décroche !" 66035
Voix "Décroche, sinon j'te fais bouffer la neige" NEW 66119
Voix "Espèce de p'tit con !" 66045
Voix "Hasta la vista, baby" 66075
Voix "Inch allah" 66082
Voix "J'te kiffe grave" NEW 66109
Voix "Mais foutez moi la paix !" 66094
Voix "Nous zafons les moyens..." 66041
Voix "Ouvrez, police !" 66044
Voix "Planté d'bâton!" NEW 66124
Voix "Qui c'est qu'a pété ?" 66068
Voix "Si ça se trouve, c'est mon portable qui sonne !" 66048
Voix "Ta mère !" 66099
Voix "Terminus, tout l'monde descend" NEW 66123
Voix "Tu viens chez oim ?" NEW 66110
Voix "Wazzzzha ?" 66101
Voix "Y a person qui répond ?" 66065
⊕120 Hifi! 1546

COMMENT TÉLÉCHARGER ?

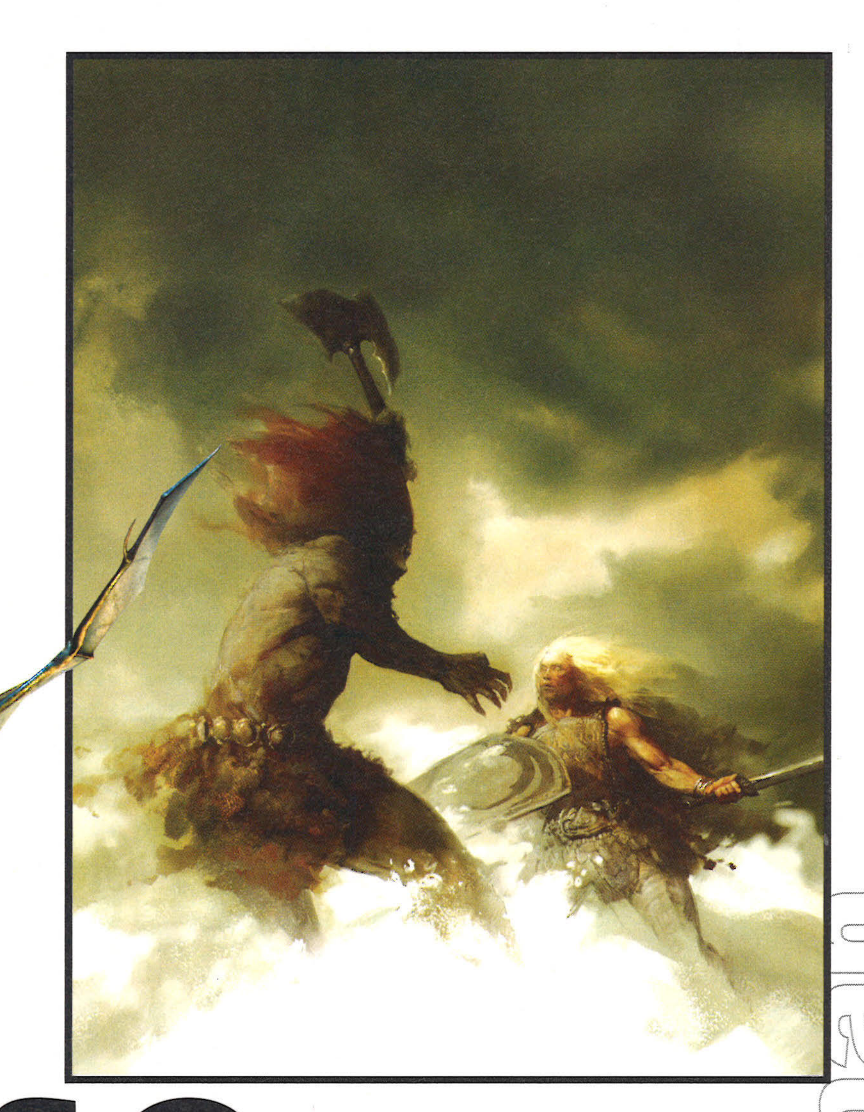
1. Notez la référence (Ex: 56072).
2. Passez commande, au choix:
TÉL> 0899 70 2001 Choix "Vous connaissez la référence".
SMS> Référence au 81122
Commande en 2 SMS seulement! Exemple: envoyez 56072 au 81122 pour Le Parrain.
MNITEL> 3617 PERSOMOBILES
3. Votre mobile reçoit la sonnerie ou l'image quelques secondes plus tard!

SMS+ 81122 (1,50 € par envoi + prix d'un SMS)



44099 L'Age de Glace Skater + SPORTS: SMS> SPORT au 71111
44051 2004 Real Foot + SPORTS: SMS> SPORT au 71111
44082 Pro Bowling + SPORTS: SMS> SPORT au 71111
44016 Puissance 4 + JEUX DE SOCIÉTÉ: SMS> SOCIETE au 71111
44062 Solitaire + JEUX DE SOCIÉTÉ: SMS> SOCIETE au 71111
44061 Chessmaster + JEUX DE SOCIÉTÉ: SMS> SOCIETE au 71111
44012 MB Board Games + JEUX DE SOCIÉTÉ: SMS> SOCIETE au 71111
44001 Call of Duty + ACTION (INFILTRATION): SMS> INFILTRATION au 71111
44040 Splinter Cell PT + ACTION (INFILTRATION): SMS> INFILTRATION au 71111
44045 Block Breaker DX + CASSE BRIQUES: SMS> BRIQUES au 71111
44090 Monopoly Tycoon + STRATÉGIE: SMS> STRATEGIE au 71111
44100 Perry Rhodan + STRATÉGIE: SMS> STRATEGIE au 71111
44079 Zoo Tycoon 2 + STRATÉGIE: SMS> STRATEGIE au 71111
44064 Rayman Golf + SPORTS: SMS> SPORT au 71111
44043 Prince of Persia SDT + ACTION (AVENTURE): SMS> AVENTURE au 71111
44037 Terminator 2 + ACTION (AVENTURE): SMS> AVENTURE au 71111
44098 Piège de cristal + ACTION (AVENTURE): SMS> AVENTURE au 71111
44044 Prince of Persia L'âme... + ACTION (AVENTURE): SMS> AVENTURE au 71111
44080 Sabrina + ACTION (PLATE-FORME): SMS> PLATEFORME au 71111
44094 Charmed + ACTION (PLATE-FORME): SMS> PLATEFORME au 71111
44057 XIII + ACTION (PLATE-FORME): SMS> PLATEFORME au 71111
44048 Rayman 3 + ACTION (PLATE-FORME): SMS> PLATEFORME au 71111
44036 South Park + ACTION (MISSIONS): SMS> MISSIONS au 71111
44002 True Crime + ACTION (MISSIONS): SMS> MISSIONS au 71111
44030 Midtown Madness 3 + ACTION (MISSIONS): SMS> MISSIONS au 71111
44004 Italian Job + ACTION (MISSIONS): SMS> MISSIONS au 71111
44052 Vans Skate & Slam + SPORTS: SMS> SPORT au 71111
44053 Vijay Pro Golf + SPORTS: SMS> SPORT au 71111
44058 Nightmare Creatures + COMBAT: SMS> COMBAT au 71111
44038 Shado Fighter + COMBAT: SMS> COMBAT au 71111
44081 Top Gun II + JEUX DE TIR: SMS> SHOOT au 71111
44046 Siberian Strike + JEUX DE TIR: SMS> SHOOT au 71111
44085 Banjo-Kazooie + ACTION (ADRESSE): SMS> ADRESSE au 71111
44101 Sven + ACTION (ADRESSE): SMS> ADRESSE au 71111
44083 Dr Maboul + ACTION (ADRESSE): SMS> ADRESSE au 71111
44026 Winter Games + SPORTS: SMS> SPORT au 71111
44063 Rayman Bowling + SPORTS: SMS> SPORT au 71111
44097 Dakar 2005 + AUTO MOTO KART F1: SMS> COURSE au 71111
44075 Speed Devils + AUTO MOTO KART F1: SMS> COURSE au 71111
44015 Popeye Kart + AUTO MOTO KART F1: SMS> COURSE au 71111
44050 Asphalt Urban GT + AUTO MOTO KART F1: SMS> COURSE au 71111
44007 Ducati Extreme + AUTO MOTO KART F1: SMS> COURSE au 71111
44017 Video Poker + CASINO: SMS> CASINO au 71111
44011 Machines à sous + CASINO: SMS> CASINO au 71111
NEW YORK NIGHTS
SUCCESS IN THE CITY
44089
LES TESTS DE LA SEMAINE
TEST #26 New York Nights™
Papoter avec des amis, aller chez le coiffeur, se remettre en forme au salon SPA, danser, manger et bien plus, tout cela est possible dans cette simulation de vie facile à prendre en main. Pour devenir une star branchée à New York, il n'y a pas mieux! L'avis d'astuces: ✪✪✪✪
TEST #27 Might & Magic
Graphismes en 3D isométrique colorés, des effets visuels et sonores superbes, des combats dynamiques. La progression des personnages est équilibrée, le scénario riche en rebondissements. Que demande le peuple? L'avis d'astuces: ✪✪✪
TEST #28 Midnight Billard
Une réussite en tout point: graphique, sonore et ergonomique. 3 types de billard, des coups spéciaux (et vicieux!), des personnages hauts en couleur (parfois sexy!) . Le meilleur billard du moment! L'avis d'astuces: ✪✪✪
44054 Might & Magic + JEUX DE RÔLE: SMS> JDR au 71111
44088 Midnight Billard + SPORTS: SMS> SPORT au 71111
FACILE LE JEU MOBILE !
TÉLÉCHARGER Simple!
TÉL> 0899 70 2001
Choix "Vous connaissez la référence". Ex: 44044 pour Prince of Persia
COMPATIBILITÉ
Les jeux sont compatibles avec Bouygues, Orange et Sfr et la plupart des téléphones Java Alcatel, Lg, Motorola, Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Siemens, Sharp, SonyEricsson... Vérifier la compatibilité avant de télécharger: référence au 61111. Ex: 44045 au 61111 pour Block breaker.
+ D'INFOS + DE TESTS
Nous avons décrit précisément et donné notre avis sur tous nos jeux! Pour tout savoir sur un jeu, envoyez sa référence au 61111. Ex.: 44007 au 61111 pour tout savoir sur Ducati Extreme.
+ DE JEUX + DE NEWS
Notre catalogue comporte plus de 100 jeux! Pour recevoir la liste de tous les jeux compatibles avec votre mobile, envoyez le style de jeu au 71111. (Ex: SPORT au 71111 pour les jeux de Sport) ou: TÉL> 0899 70 2001 Choix "Jeux"
ÉCRANS DE JEU
Photos d'écran de tous les jeux: ECRAN+Réf. au 61111. Ex.: ECRAN44081 au 61111 pour les écrans de Top Gun.
Copyright des jeux: envoyez COPY+Réf au 51111
obiles
MENT VOTRE MOBILE !
EL HANDSPRING LG MISTUBISHI
PHILIPS SAGEM SAMSUNG SENDO
ELEFONICA MOVISTAR TELIT TOSHIBA
1 SMS> 81122
IMAGES ET ANIMATIONS
38872 + DE NANAS SMS> NANAS au 81122
34825 + DE PAYSAGES SMS> PAYSAGES au 81122
38182 + DE CHIOTS SMS> CHIOTS au 81122
38817 + DE CHEVAUX SMS> CHEVAUX au 81122
38812 + DE DAUPHINS SMS> DAUPHINS au 81122
38196 + DE CHATONS SMS> CHATONS au 81122
38943 + D'ANIMAUX SMS> ANIMAUX au 81122
38186 + DE VOITURES SMS> VOITURES au 81122
38276 + DE MOTOS SMS> MOTOS au 81122
38175 + DE TUNING SMS> TUNING au 81122
38909 + DE MECS SMS> MECS au 81122
34411 + D'AMOUR SMS> AMOUR au 81122
34127 + DE DRAPEAUX SMS> DRAPEAUX au 81122
38222 + DE MANGAS SMS> MANGAS au 81122
34915 + DE SYMBOLES SMS> SYMBOLES au 81122
34077 + DE LOGOS RIGOLOS SMS> RIGOLOS au 81122
34386 + DE TRASH SMS> TRASH au 81122
34074 + DE COSMOS SMS> COSMOS au 81122
38177 + DE GARFIELD SMS> GARFIELD au 81122
31110 + D'ANIMES SMS> ANIMES au 81122
EFFETS
Pour télécharger un logo en y ajoutant un effet, envoyez: TypeEffet+Réf au 81122
Ex: ROTATION38181 au 81122 TÉL> 0899 70 2001
Fonctionne avec tous nos logos couleur.
ROTATION
RASTAPOSTER
BRISENOIR
CIBLE
SEPIA
PETITBAISER
DANSCOEURFEU
POURTOI
JETAIME
TOILESPIDER
IMPACT
30914 +AXELLE
30934 +FRANCK
30939 +NATACHA
38175 +ABDEL
30922 +MATHIEU
30912 +Jeremy
30925 +J'T'M A LA FOLIE
30918 +STEPHANIE LUDIVINE
30932 +OLIVIER
34116 +FARIDA
30936 +L'amour rend accro
30901 +Chloé
30937 +ARTHUR
30907 +LAURA
30933 +FRANCK
30938 +Gwenaelle
30923 +Delphine
30935 +J'M MATHIAS
30905 +THOMAS
38224 +LAURA
PERSO
Télécharger un logo perso: Référence + Texte au 81122
Ex: 30902 NORDINE au 81122
La perso fonctionne avec tous les logos de cette page. Ex: 34116 FARIDA.
Offrir un logo personnalisé: OFFRIR+Réf+Prénom au 81122
Ex: OFFRIR 38224 LAURA
30928 +Malika
30908 +JULIEN93
30902 +NORDINE
30910 +GUILLAUME
30909 +ALEXIS
30903 +OCEANE
Si une image a ▮▮▮▮▮▮, elle est animée!
TÉLÉCHARGER Toutes les explications au centre de cette page. + D'images, + D'animations:
SMS> LOGO au 81122 WEB> www.persomobi-
NEW!
(logo vide)
(logo vide)

Hier j'ai vu un film trop de la balle : Conan le Barbare ! – Quoi ? C'est trop vieux ce quetru, moi j'ai téma la Nouvelle Rast sur Meuh6 – T'es ouf, c'était trop bien avec Schwarzzenéguerre et tout, avant même qu'il soit Terminator. Au début, c'est qu'un morveux et y'a un relou qu'attaque son village. Genre c'est un sorcier qui s'appelle Thulsa Doom – Trop pourri le nom c'te honte ! – Ouais, mais le mec y décapite la reum de Conan asscomme, devant ses yeuz quoi. Et après il embarque Conan pour lui faire tourner une roue pendant toute sa life ! Le keum y pécho des abdos genre on dirait des rangées de kinder surprise. Après Conan se bébar et y tire une épée dans la cave d'un vieux macchab' – Oh il est voleur ou barbare ton Conan là ? – Justement, y traîne avec une caillera pour taxer un gros caillou bien reuch chez des zoophiles tendance serpents. Ensuite y se casse parce que les barbares, ça aime pas le luxe, t'vois ? Et pis surtout y retrouve le tarba qu'a tranché sa reum et piqué sa meuf. Et c'est trop le boss de la secte aux serpents en plus – Comment il a dû le morfler… – Tu m'étonnes, Conan crash une teuf de hippies pour sauver sa meuf mais elle crève quand même à cause d'un serpent-flèche. – Un quoi ?! – D'abord, c'est un serpent et le sorcier Thulsa mère là, il l'excite pour qu'il devienne tout dur. Eh je t'ai dit qu'ils avaient des goûts zarbi… Et après il le tire comme une flèche, avec un arc, et paf la meuf, morte. – Tchoulé ! Et Conan y fait quoi ? – Ben y fume un bédo et il y retourne lui trancher la teuté devant tous ses fans. – Ah ouais sympa. Mais bon je préfère Matrix quand même.



Age of Conan

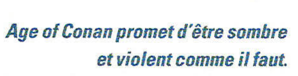


Sachant très bien que le marché des jeux online est saturé, mais voulant tout de même tenter leur chance, les développeurs dévoilent des projets de plus en plus hybrides. Guild Wars, Hellgate, Auto Assault... Et maintenant Funcom nous présente son incroyable projet avec des vrais morceaux de Conan dedans. Alors… Folie ou génie ?

par Fumble



La racaille d'Hyborie squatte un village sous les regards haineux des cavaliers Aquiloniens.



Age of Conan promet d'être sombre et violent comme il faut.



« Faire un jeu sur vous, votre personnage et votre destinée est notre première préoccupation dans le développement de Conan. » Funcom.

Ziva par Crom !

Ah les jeunes… Ils ne respectent même pas les vraies icônes de notre culture de nerds. Remarquez, je prends comme référence le film de John Milius sorti en 1982, mais évidemment l'univers de Conan et Conan lui-même représentent bien plus que cela. On parle ici de l'œuvre originale de Robert E. Howard, célèbre écrivain du début du siècle dernier. Ah ça date quand même ! Depuis, un bon paquet d'auteurs est passé sur le corps de ce brave Barbare, parfois en bien, parfois en pas si terrible que ça… Mais personne ne peut nier que le background de ce personnage épique continue d'influencer n'importe quelle production héroïque fantaisie actuelle. Et ce n'est pas terminé, car la Conanmania (j'aime le vocabulaire des années 80), avec sa violence et ses femmes à forte poitrine, revient en force sur le devant de la scène. Un peu comme le Métal, tiens… Ça ne peut pas être qu'une coïncidence. Préparez-vous donc à bouffer du Conan en film (prévu pour 2006 sous la réalisation de John Milius, mais sans le Governator), en série animée probablement, en bouquin réédité, en merchandising : Conan le t-shirt, Conan les céréales, Conan le jeu vidéo. Ah bah on y vient ! Oui je sais, on nous a déjà fait le coup récemment avec une grosse daube injouable (le « Conan » de Cauldron, 3/10 dans le Joy n°158). Mais cette fois, on joue à un autre niveau. Primo, la licence a été refilée aux Norvégiens de chez Funcom. Anarchy Online, The Longest Journey, bientôt Dreamfall… Ça va, ils ont fait leurs preuves. Ensuite parce que ces gens-là semblent vraiment avoir pété une durite pour leur futur Action-RPG-MMO, en développement depuis un an et demi : Age of Conan arrive pour fouler de ses sandales le gameplay habituel. Jugez plutôt.



Chevelure, armure, vêtements, cicatrices, musculature… La customisation des personnages s'annonce très poussée.



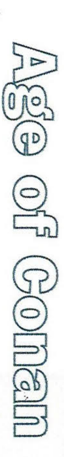
Les beautés cimmériennes ne se trouveront plus seulement aux pieds de Conan. En revanche, elles s'habilleront toujours aussi court.

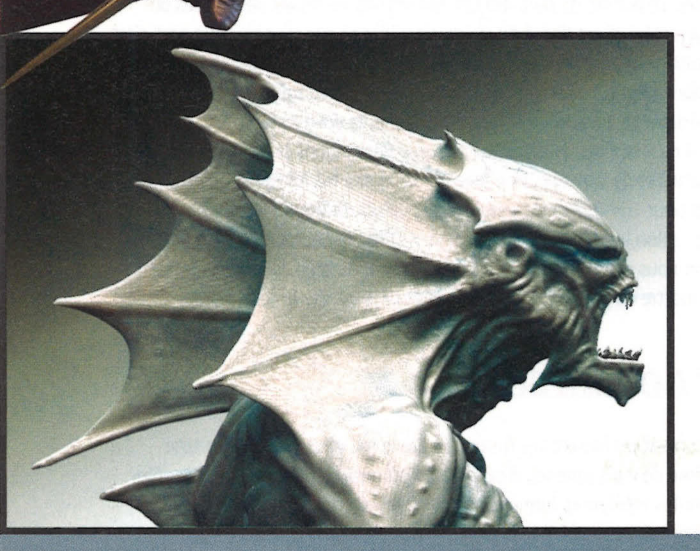


Les modèles semblent déjà plutôt réussis et le développement continue.

70 ans d'héroïque fantaisie

Nous sommes dix-mille ans avant Jésus Christ, en plein Age Hyborien, et notre histoire se déroule au temps du règne de Conan en Aquilonie. Donc non, n'insistez pas, vous ne jouerez pas le fameux barbare, sinon on en sort plus. En revanche, votre avatar découvrira un territoire riche et étendu, du royaume de Cimmérie à l'Aquilonie pour finir dans le désert Stygien. De nombreux lieux connus des fans accueilleront les joueurs en mal d'aventures ou d'action : Tarantia la capitale d'Aquilonie, les marches Bossonniènnes, les montagnes Eighlophiennes et le pic Ben Morgh… Funcom n'a pas eu besoin d'inventer grand-chose tant le monde Hyborien a déjà été imaginé maintes et maintes fois avant eux. Pensez à toutes ces créatures mythologiques, aux démons orientaux ou occidentaux, aux dieux étranges, à la magie tribale, aux civilisations dépravées… C'est tout cela, l'univers de Conan. Et pour ceux pour qui ces noms tirés de multiples aventures ne signifient pas grand-chose (comme moi par exemple, j'avoue), la trentaine de grandes régions en 3D prévues par les développeurs restent une belle invitation au voyage. Chacune offrira un spectacle différent, avec sa faune, sa flore, ses habitants, ses intrigues… Enfin, ce n'est pas qu'un bête safari touristique non plus : votre personnage lève l'ancre car un des vieux ennemis récurrents de Conan s'évertue à mettre le bronx dans votre vie et celle des autres joueurs. Que vous choisissiez une carrière de mage, de prêtre, de guerrier ou de voleur, votre chemin variera à travers les quatre chapitres d'une histoire qui amènera votre personnage au niveau 20 et à plusieurs fins possibles. Quel regard le roi Conan portera-t-il sur vos exploits ? Quel futur aurez-vous apporté à Tortage, votre village ?





Genre : MMO-Action-RPG-RTS Éditeur : Ça reste à dealer Développeur : Funcom/Norvège Sortie prévue : 2006

Moi vois, moi tue

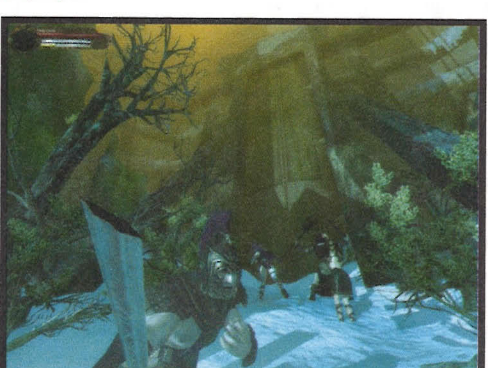
À vous de décider, mais attention, vous porterez le fruit de ces décisions toute votre vie. Car le niveau 20 n'est pas la fin du jeu, oh non. Ce n'est qu'une étape durant laquelle vous sélectionnerez votre vraie classe de perso parmi quatorze au total. Vous pourrez ensuite entrer dans une nouvelle phase d'Age of Conan en amenant votre avatar jusqu'au niveau 60. Arrivé là, vous spécialiserez une dernière fois votre Conan-wanabee entre deux voies différentes. C'est tout oui ? Euhh je crois. Ah non attendez : au niveau 40, vous apprendrez une profession spécifique : artisan, maître (dans le sens enseignant, vous vous coltinerez alors un élève), général ou bien commandant. Le côté RPG est donc bien défini sur le plan de votre personnage. Vous le dirigerez à la vue troisième personne, parfois à la première personne en cas de tir à l'arc ou de projection d'attaque magique. Même si le combat plonge la tête la première dans le genre action comme nous allons le voir, inutile de croire que vos réflexes vous sauveront de toutes les situations. Face à un monstre de niveau largement plus élevé que le vôtre, vos chances demeurent aussi minces que votre personnage après un gros coup de masse dudit monstre. « Comment donc se passe un affrontement exactement ? », me demanderez-vous. Bon, alors tenez-vous bien...



« Age of Conan n'est pas, et ne sera jamais politiquement correct. » Funcom.

Vous avez une chance sur un million de vous faire mordre par cette chauve-souris.

Non, l'épée ne sort pas encore de l'écran, mais la mise en perspective est intéressante. Ou alors, c'est un bug graphique.





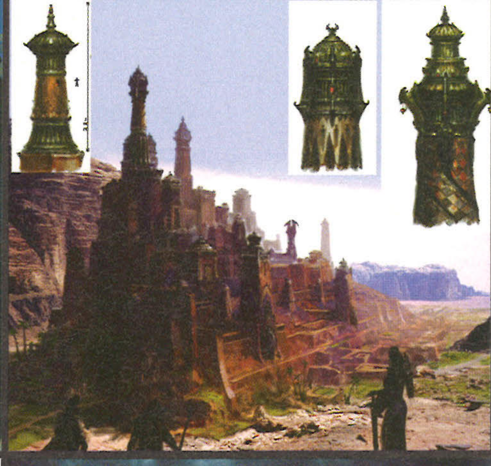
Écraser ses ennemis

Age of Conan propose plusieurs types d'action très différents les uns des autres. Le premier, qui est à la base des suivants, s'annonce clairement : mon épée dans ta face. C'est simple, c'est agréable, on ne s'en lasse pas. Le procédé semble imparable : vous dirigez votre personnage vers un ennemi tout en cliquant à la souris dessus. Mais attention, pas une seule fois, sinon vous n'allez même pas le chatouiller. Le but est de faire des enchaînements en visant des parties du corps qui vous fait face, sachant que celui-ci est divisé en six parties. Disons que si votre coup part d'en bas à gauche et finit en haut à droite, le pauvre type va hériter d'une jolie plaie en diagonale.
Et pas question de s'arrêter en si bon chemin : continuez à cliquer et votre perso taille, tranche, découpe, sarcle, etc. À vous d'expérimenter pour trouver les enchaînements dévastateurs qui vous vaudront le surnom de « faucheur » ou « la moissonneuse-batteuse ». Ces combos se retrouveront aussi dans l'aspect FPS des armes à distance et de la magie. Une idée de gameplay ma foi fort prometteuse ! Il suffit de réfléchir deux secondes pour voir toutes les possibilités : effets différents entre des armes contondantes, de taille ou d'estoc ; selon leur poids et leur portée... Difficile néanmoins de deviner le degré de complexité que Funcom nous prépare. En revanche, je soupçonne bien comment un tel système peut être casse-gueule à mettre en place techniquement. Et ce n'est pas fini.

Les voir mourir devant soi

Parlons maintenant du combat en formation. Il semble que le jeu vous placera à la tête de plusieurs PNJ, et même de vrais joueurs, d'où la profession de commandant. Votre rôle consistera alors à définir les meilleures formations à déployer selon ce que le scénario s'amusera à vous opposer. La cavalerie fonce sur vos positions ? Disposez une rangée de piquiers ! Les PNJ vous obéiront et, miracle, les PJ aussi, car tant qu'ils jouent sous vos ordres, leurs possibilités

- Vas-y Legolas, refais-nous le coup du surf sur la trompe.
- Quoi ? Mais non, moi c'est Henri !
- Allez, allez…



Les designers de Funcom semblent bien à fond dans leur trip Conan, avec des inspirations venant tout droit du Moyen et Extrême-Orient.



« En aucun cas vous ne tuerez de rats dans Conan. » Funcom.

de mouvement seront largement réduites ! Obligés de suivre la formation, à eux de se battre correctement pour faire triompher votre armée. N'empêche, enfin un développeur qui ose toucher à la sacro-sainte liberté du joueur qui voulait que « c'est pas fun quand on perd le contrôle de son perso gnagnagna… ». Non, ce qui n'est réellement pas fun, c'est quand le jeu devient impossible à gérer à cause des crétins qui font n'importe quoi (par plaisir ou par ignorance). À présent, les grouillots seront bien obligés d'exécuter le boulot assigné. Ah, ils ont signé, c'est pour en chi… Oui, bon je m'emporte mais c'est pour la bonne cause. Un petit peu de discipline là-dedans, moi je suis pour. Merci Funcom, je vous souhaite de réussir ce pari-là.

Entendre les lamentations de leurs femmes

Et pour finir, la petite partie RTS-like avec construction de village et attaque de camps adverses. Vous vous en doutez, la profession de général servira lors de ces sièges. À vous de défendre votre enceinte et vos maisons contre les invasions de PNJ ennemis (les Pictes, les bandits et autres vermines…). Funcom nous assure que l'alerte sonnera à temps pour que les PJ soient prévenus du danger et présents au moment de l'assaut. À moins bien sûr qu'ils ne se lancent eux-mêmes dans un raid rageur pour anéantir les défenses adverses. Les catapultes s'inviteront à la fête et le général dirigera la danse pendant que les joueurs, en formation selon l'ingéniosité d'un commandant, abattront leurs armes et leur haine sur les ennemis déroutés. Si tout se passe bien, évidemment. Tout dépend du degré de compétence que le moindre joueur affichera à son poste : combat réel, tactique, stratégie… Ça fait beaucoup de risque de se planter quelque part, ça. Et puis nous ne connaissons que la théorie. Personnellement, j'attends de voir comment Funcom va implémenter tous ces paramètres. C'est énorme, c'est épique !



Pitié, faites que ça marche

Prenez l'I.A., déjà. Vous réalisez un peu à quel point elle devra se montrer performante ? Depuis l'individu jusqu'au comportement de groupe, d'armée… Les gars de Funcom affirment avoir bossé comme des malades dessus, mais bon, comme tous les développeurs du monde hein. On voit ce que ça donne à l'arrivée le plus souvent. Pour tout le reste, je leur fais relativement confiance. Il suffit de penser à leurs précédents jeux pour se rassurer : ils savent créer des graphismes originaux et des univers immersifs. Surtout qu'un bataillon d'effets DirectX9 assurera le show visuel. Quant aux mouvements, ils parlent d'un procédé de « couche » : plusieurs animations, déclenchées selon des facteurs variés, se cumuleront avec réalisme sur un même personnage. Hum… O.K., pourquoi pas. La musique ? Si je me souviens bien, l'ambiance sonore de Anarchy Online convainc efficacement de leur talent dans ce domaine. Et puis ils possèdent tout de même une bonne expérience des jeux multijoueur online. Non vraiment, quelles raisons aurait-on de s'inquiéter ? C'est juste que, quand on voit ce qu'ils nous préparent… Bon sang ça me plaît ! Et ça me paraît tellement fragile à la fois. Je ne compte même plus les risques de se planter que présente ce projet. Et puis Funcom nous cache encore trop de choses. Il faut que j'en sache plus et vite ! Il arrive cet E3 ? Ce n'est plus tenable là. Grrr. Conan pas content. Conan impatient !

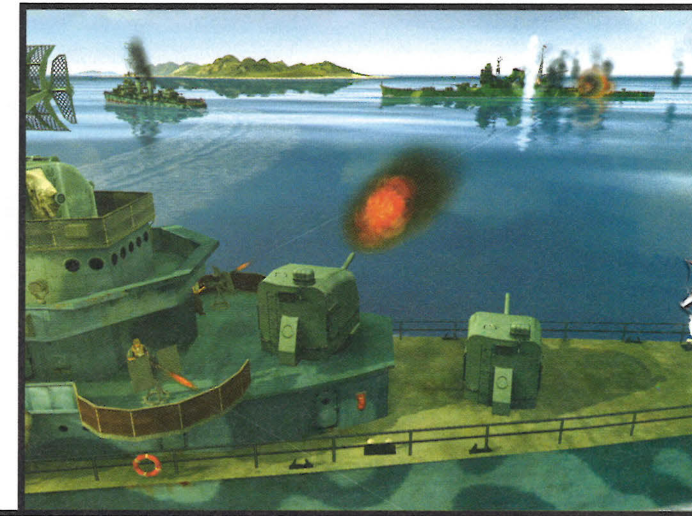
Battlestations Midway

Battlestation Midway

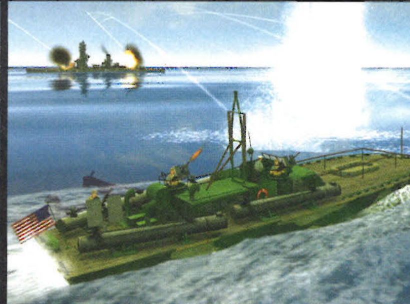
Que des Américains fassent des jeux sur la guerre du Pacifique, c'est presque logique, mais que des Hongrois s'y mettent, c'est déjà plus surprenant. Direction Budapest du coup, histoire de voir ce que vaut Battlestations Midway. Moi qui pensais bronzer un peu...

par Bishop

Développé par Mithis, à qui l'on doit le joli et très lent Nexus (mais également Creature Conflict qu'on attend toujours de pouvoir tester), Battlestations Midway reste dans le domaine de la stratégie/action mais s'intéresse cette fois aux événements survenus dans l'océan Pacifique lors de la Seconde Guerre mondiale. Pour être plus précis, l'histoire débute peu de temps après que le Japon s'en est sottement pris aux États-Unis en attaquant Pearl Harbor, précipitant ainsi l'entrée du pays des mangeurs de burgers dans les affres du combat pour la liberté. Bravo les gars, si ça se trouve c'est à cause de vous qu'aujourd'hui ils s'imaginent investis par Dieu pour aller protéger le monde. La campagne solo vous fera revivre des batailles fictives ou historiques, telle celle de Midway (vu le titre, vous ne vous en doutiez pas du tout). Un peu d'histoire pour ceux qui ont dormi en cours : durant cet affrontement célèbre, les Américains ont réussi à retourner le piège de Yamamoto contre lui-même en perçant le code utilisé par la marine japonaise pour communiquer en secret. Attention malgré tout, on ne flirte pas avec la simulation ici. Inspiré par Pearl Harbor (le film), le jeu est très orienté action (il est d'ailleurs prévu sur Xbox et Playstation 2). On y dirige indifféremment avions, bateaux, porte-avions ou sous-marins. Les commandes sont réduites à leur plus simple définition : accélération, freinage et déplacement. Cependant, cette simplicité permet aisément de passer d'un bâtiment à l'autre. Au pad, cela marche plutôt bien, même s'il est parfois difficile de viser avec précision de petites cibles. L'utilisation du clavier et de la souris devrait permettre d'éviter ces problèmes. Ce titre ne semble pourtant pas s'adresser au grand public puisque le niveau de difficulté est agréablement relevé. Après une courte présentation bien remplie, on a pu s'y essayer et croyez-moi sur parole, l'atterrissage fut rude. Certes, nous avons été parachutés en plein milieu de la campagne américaine, sans pouvoir passer par les tutoriaux, mais même pour un vétéran, il faut un petit temps d'adaptation pour choper le coup.







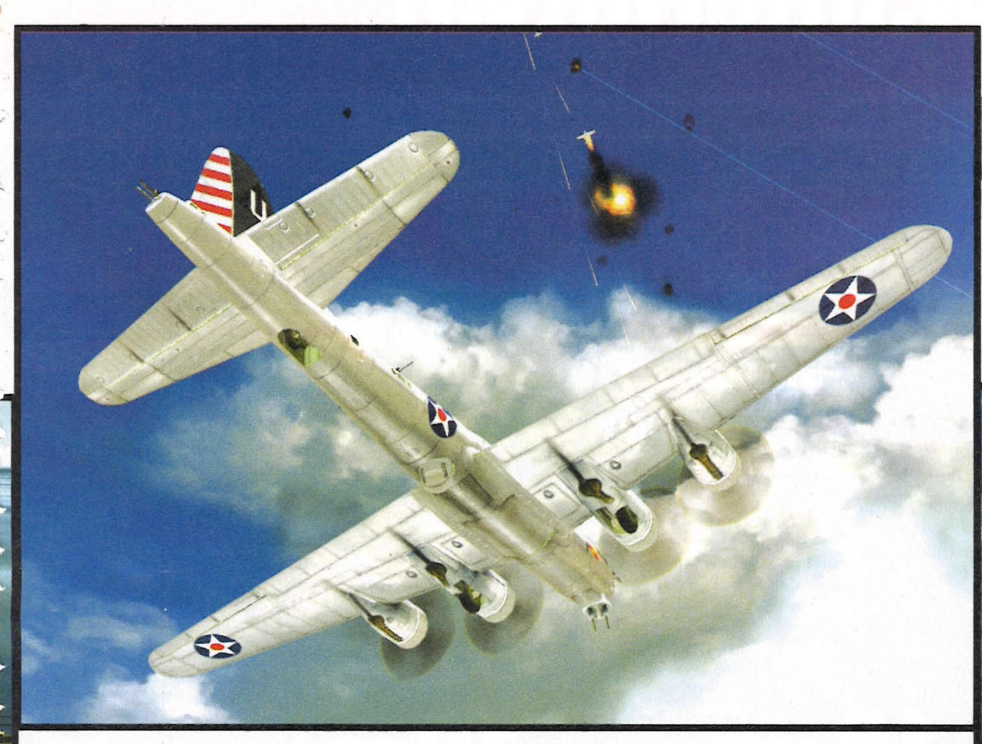
Moi je serais plus tenté d'y partir en vacances que de les bombarder sauvagement, ces îles.



La pluie gênera la visibilité, mais n'aura pas des masses d'influence sur la flotte.

Silence... et... action !

Comparé aux autres jeux d'action, Battlestations Midway propose un gameplay rafraîchissant. Imaginez un jeu de stratégie où vous déplacez vos unités en fonction de vos objectifs et des mouvements de l'adversaire, mais qui vous oblige également à prendre les commandes de chaque appareil lorsque vous devez faire la différence. L'intelligence artificielle a d'ailleurs été volontairement plafonnée pour ne pas prendre d'initiatives autres qu'assurer sa défense. Aucun risque que vous vous retrouviez relégué au rang de spectateur, si vous voulez gagner, il va falloir mettre les mains dans le cambouis. Une fois qu'on a pris le pli, les missions deviennent agréablement stimulantes. Pendant que les bateaux se rapprochent d'un objectif, on donne l'ordre aux bombardiers de décoller, on saute dans un croiseur pour abattre quelques appareils ennemis qui arrivent, on retourne dans ses avions pour bombarder un hangar, etc. En dehors des phases d'approche, il est rare de rester plus de quelques minutes aux commandes du même bâtiment. Le mode multijoueur permettra à huit adversaires de s'affronter par équipe. Suivant le nombre de participants, on ne dirigera qu'une seule unité ou une partie de la flotte. Dans certains cas, il sera possible pour deux joueurs de se retrouver au sein d'un même escadron, mais pas aux commandes d'une même unité. Ainsi, on n'assistera pas à certaines scènes de Battlefield où un joueur contrôle les canons antiaériens et un autre les pièces d'artillerie.



Rien de tel qu'un bon dogfight pour digérer.

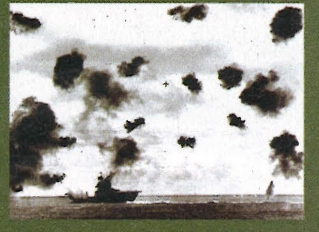
Les porte-avions sont primordiaux puisqu'ils permettent de lancer des nuées d'avions.



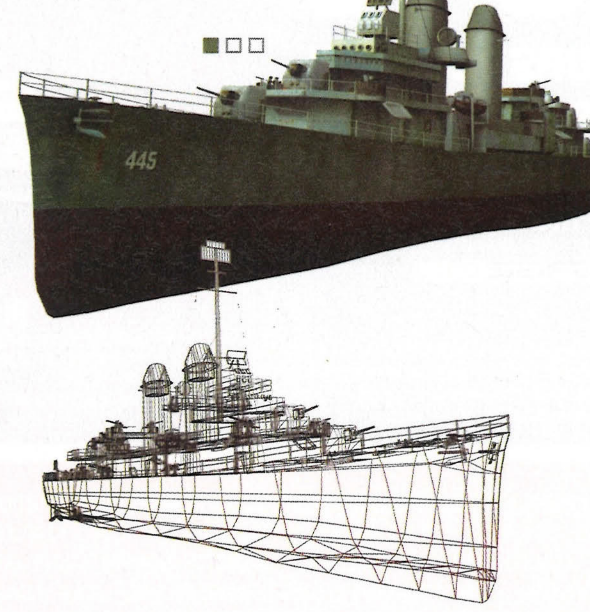
Beau comme un paquebot

Grâce à Nexus, on a déjà constaté que Mithis savait développer des moteurs graphiques de qualité. Avec Battlestations Midway, les Hongrois sont parvenus à un résultat encore plus abouti. Élément prédominant, l'eau est certainement la plus belle et la plus réussie qu'il m'ait été donnée de voir pour l'instant. Les bateaux tanguent doucement sur la mer d'huile, les reflets sont magnifiques et les ombres détaillées (en temps réel) ajoutent ce petit plus indescriptible qui rassure sur le bien-fondé d'investir dans une nouvelle carte graphique. On a également apprécié le très discret moteur physique : les bateaux coulent selon les différentes voies d'eau et leur ligne de flottaison se voit changée en fonction des dommages encaissés. Outre l'aspect « réaliste », ces détails ont une certaine incidence sur le gameplay puisqu'il sera nettement plus compliqué de toucher une cible si votre navire penche du mauvais côté. Battlestations Midway offrira également différentes conditions météorologiques de jour comme de nuit, même si les éléments ne se déchaîneront jamais vraiment. Mithis semble bien parti pour réussir son pari de mélanger action et stratégie avec brio. Leur titre possède un potentiel intéressant, dans un genre qui est pour l'instant loin d'être saturé. On espère que ce titre confirmera les bonnes premières impressions à sa sortie, prévue pour le mois de septembre.

Un peu d'histoire



Le 7 décembre 1941, six porte-avions japonais lancent une attaque sur la base navale américaine de Pearl Harbor, dans le but de détruire toutes leurs capacités opérationnelles dans le Pacifique. Mission presque réussie puisque sur les quinze navires présents, douze ont été complètement anéantis ou gravement endommagés. Seuls sont encore entiers les trois porte-avions en manœuvre dans le Pacifique. S'ensuivront plusieurs défaites des Alliés jusqu'à la bataille de Midway où les Américains remportèrent une écrasante victoire sur leurs adversaires nippons en éradiquant quatre de leurs porte-avions. Cette perte stoppa net l'expansion des Japonais dans le Pacifique et mit la nation sur la défensive, laissant ainsi aux États-Unis le temps de se renforcer. Allez, c'est bon Atomic, maintenant tu peux me rendre mon clavier. Merci.



Genre : Reconstitution hollywoodienne **Éditeur :** Eidos **Développeur :** Mithis/Hongrie **Sortie prévue :** Septembre 2005



Certaines missions vous demanderont de trimbaler des objets d'un point à un autre, genre un panier de pommes par exemple.



On ne peut toujours pas donner d'ordres aux compagnons PNJ et les familiers attaquent un peu n'importe qui des fois.

GUILD WARS

GENRE
Baston online de compétition
ÉDITEUR
SG Diffusion
DÉVELOPPEUR
ArenaNet/ États-Unis
SORTIE PRÉVUE
28 avril 2005

Y a-t-il des ex-joueurs de Magic dans la salle ? Oui, vous ? Tout va bien depuis que vous avez arrêté ? Vous vous sentez moins pauvre sans tous ces deals des cartes rares devant la fac Jussieu ? Vous consacrez plus de temps à votre famille, plutôt que de préparer un deck imbattable pendant des heures ? Vous ne voulez pas replonger ? Passez votre chemin dans ce cas, car Guild Wars vous perdra encore plus violemment que Magic n'a pu le faire (et sans abonnement). On n'y crée pas un deck, mais un personnage qui, en plus de pouvoirs spéciaux, accumule de l'équipement à travers une grande aventure solo ou coopérative. Chaque compétence découverte dans GW ressemble à une carte de collection : elle possède son coût, ses qualités, ses défauts... Et chaque effet se combine avec d'autres, dans un jeu de tactique persistant, en temps réel et multijoueur. Le calcul est simple : Magic + Diablo = drogue fatale.

Attrapez-les toutes !

Le monde d'Ascalon est divisé en instances publiques où vous formerez un groupe (ou non, selon votre degré de sociabilité) et en instances privées où vous effectuerez des quêtes en tout genre, avec du tabassage de monstres au milieu et sur les bords. Il s'agit là du côté PvE de GW et on en tire plusieurs avantages : le jeu s'annonce d'emblée comme un véritable plaisir pour les yeux, on apprend plein de compétences et comment s'en servir au mieux, c'est magnifique, on trouve du matos qui déchire, c'est beau à crever. Bien sûr, on s'amuse énormément à remplir les missions. Il y en a d'ailleurs un paquet dans cet univers cohérent et vivant. Du moins au début, car il nous reste à tester le dynamisme de l'histoire dans la longueur. Cette campagne PvE, vous la jouerez avec un personnage dit « roleplay » que vous monterez jusqu'au niveau 20. Au fur et à mesure de sa progression, qui semble assez rapide, vous pourrez vous adonner aux joies du joueur contre joueur (PvP). Le fait d'assimiler le gameplay de Guild Wars via le PvE me paraît indispensable, mais il permet aussi et surtout de débloquer un maximum de compétences. Celles-ci resteront alors disponibles pour n'importe quel autre perso dit « PvP » que vous décidez de créer par la suite. Ceux-ci sont promus directement au niveau 20, mais ne pourront jamais partir à l'aventure. Ils ne sont destinés qu'aux arènes et autres tournois. Dans tous les cas, le PvP représente plus de la moitié de l'intérêt de GW. Si vous n'aimez pas ça, vous êtes mal.



Veni, vidi, morfli

Ça serait dommage de ne pas tenter le coup, vraiment, car GW accroche même les nouveaux venus. On arrive tous un peu comme des débutants, nous pauvres journalistes invités aux journées de présentation online. Cependant, dès qu'on met les pieds dans l'arène, difficile de ne pas



Mort rapide en PvP, ou comment regarder son groupe se faire massacrer.

y retourner aussitôt après s'être fait laminer la tronche en quelques secondes. Une fois que les deux équipes de quatre joueurs, formées au hasard par le jeu, apparaissent de chaque côté du champ de bataille, on comprend vite qui va rester sur le carreau. Et pourtant, petit à petit, les affrontements durent plus longtemps, la résistance s'améliore...
Après tout, l'interface et le gameplay ne posent aucune difficulté d'apprentissage. Le vrai challenge réside dans la maîtrise tactique : contrôler ses combos, gérer son énergie, son groupe ; connaître les pouvoirs de toutes les classes et savoir les reconnaître dans l'action. Il faut aussi comprendre comment l'ennemi gagne, analyser ses stratégies et les copier, étudier chacun de ses mouvements, espionner sa famille, vivre comme lui, coucher avec si besoin est ! Pour



En attendant de pénétrer dans l'arène, cette belle élémentaliste nous gratifie d'une petite danse sexy.



Ça, c'est de la customisation d'interface. On trouve même une touche pour permuter instantanément tout le jeu entre deux langages.

la victoire, tout se justifie. Et je ne vous décris que du deathmatch de base. Imaginez les divers modes d'affrontements prévus et les accrochages entre guildes pour monter dans le classement mondial ? Oui ça a l'air complexe, oui ça me paraît passionnant.

Un moral de vainqueur

Alors, y aura-t-il moyen de vaincre n'importe qui dans une arène ou une guerre de guildes, avec un personnage PvP fraîchement tiré et doté des quelques compétences de base ? J'en doute, surtout face à des joueurs expérimentés. À mon avis, impossible de se



lancer dans Guild Wars en privilégiant le PvP : il sera nécessaire de compléter le scénario solo/coop avant. En même temps, on n'achète pas un jeu pour rater une partie de ce qu'il nous offre, non ? L'histoire m'a l'air bien ficelée et intéressante à jouer. Et puis, rien que pour la beauté des graphismes, on retournera sans rechigner sur telle ou telle carte qui cache encore une compétence convoitée. Le plus fun résidera sûrement dans



Le retour à la vie après une défaite cinglante s'effectue à travers ces portails.

l'invention de combo hyper efficace. À ce niveau-là, les MMORPG classiques devraient en prendre de la graine : certains effets s'avèrent d'une subtilité étonnante (et NON, GW n'est PAS un MMO, qu'on se le dise).
Bon j'avoue, ça semble beaucoup d'investissement, mais ne vous inquiétez pas... Ne soyez pas trop intimidé par cette masse de contenu qu'ArenaNet vous balance dans les bras un peu brutalement. Ça fout un peu la pression, certes, mais c'est pour libérer votre potentiel de machine à tuer !
Et qui ne rêve pas de se pavaner un jour avec les couleurs de sa guilde devant une communauté online craintive et respectueuse, hein ? Ça se sent que j'essaye de me rassurer moi-même là ?


Fumble





En tirant judicieusement sur certains bâtiments, on peut les faire s'effondrer et transformer les gens en dessous en crêpes. C'est rigolo.

Vous avez du feu ?

PARIAH

GENRE
FPS vérolé
ÉDITEUR
Hip Interactive
DÉVELOPPEUR
Digital Extremes/Canada
SORTIE PRÉVUE
Mai 2005

Enfin ! Après maintes pérégrinations, reports et autres complications dont je vous épargnerai les détails, nous avons finalement pu mettre la main sur une version jouable du nouveau FPS estampillé Digital Extremes : Pariah. On ne va pas trop s'attarder sur le scénario, on a déjà eu largement l'occasion de vous l'étaler en long et en large. Mais pour ceux qui prendraient la navette en vol, flash-back sur la bande-annonce : vous incarnez Mason, toubib dépressif et désabusé, contraint de prendre les armes pour protéger une de ses patientes, la mignonne Karina, après un crash de transporteur sur une planète en état de siège et dont la destruction est imminente. Ah, j'oubliais : histoire d'augmenter le potentiel ludique de cette histoire, la patiente en question est également porteuse d'un mystérieux virus. La guigne, quoi. Alors, il vaut quoi finalement ce nouveau FPS des papas d'Unreal ? Est-ce qu'il est beau gosse ? Bah, plutôt oui. En même temps, ce n'est pas vraiment une surprise. On connaît les capacités du moteur, on a déjà pu le voir déployer tous ses artifices dans la dernière itération d'Unreal Tournament. Et maintenant qu'il bosse main dans la main avec son pote Havok, c'est encore plus impressionnant. Poussé à fond sur une bonne config à la page, l'ensemble a vraiment de la gueule, même si on peut regretter une certaine uniformité dans les tons choisis pour habiller les décors. Mais qu'importe : au final, ça explose et ça blaste dans tous les sens, en intérieur et en extérieur, avec de jolis effets, c'est tout ce qu'on lui demande.



Quoi de neuf, docteur ?

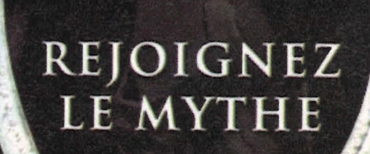
Fidèle à la tradition, le titre propose son lots d'armes diverses et variées, qu'on peut en outre upgrader sur trois niveaux à l'aide de bonus récoltés sur le terrain de jeu. Il ne s'agira donc pas seulement de trouver la meilleure arme pour parer à une situation particulière, mais aussi de la faire évoluer pour en tirer le meilleur parti. Un lance-roquettes c'est bien, mais quand on peut lui adjoindre des munitions à tête chercheuse, c'est encore mieux : ça optimise le rendement. En ce qui concerne la progression, Pariah est un « ride » classique, un long tunnel dans lequel on avance en dévoilant progressivement les rouages de l'intrigue et en blastant autant que possible tout ce qui vient occulter notre champ de vision. On a finalement assez peu de marge de manœuvre, mais l'I.A. semble suffisamment bien dosée pour proposer malgré tout un challenge aux pros de la gâchette qui pourraient être frustrés de ne pas jouir d'une liberté de mouvement pareille à celle d'un Far Cry, par exemple. Un mode multi à 16, disposant des modes de jeu classiques (Deathmatch, Capture The Flag) et de deux autres, plus originaux (Assault et Siege) viennent fort logiquement compléter le tableau. Pariah s'annonce donc comme un bon petit FPS, ce qui n'étonnera personne au vu de ses géniteurs. Reste à savoir si, sur la longueur, il aura l'étoffe des grands.
Pour le moment, j'ai encore un léger doute. Verdict le mois prochain.

Faskil



Certaines phases en véhicule rappellent les virées en jeep de Call of Duty. Ou celles de votre adolescence, ça dépend où vous avez grandi.




REJOIGNEZ
LE MYTHE



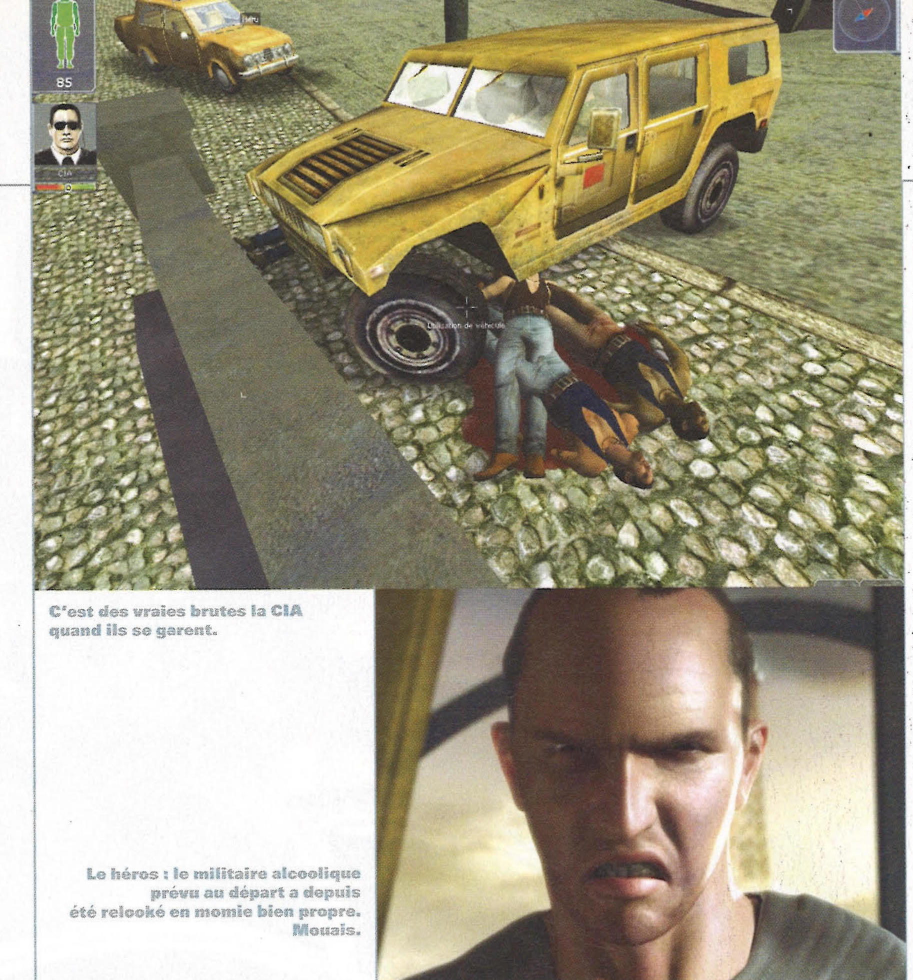

Dark Age of
Camelot


PC
CD
ROM


12+
www.pegi.info


GOA
MYTHIC
ENTERTAINMENT

Il n'y a pas si longtemps, j'étais tout excité en découvrant une version de démonstration de Boiling Point. Lorgnant ouvertement du côté de Deus Ex, GTA et Morrowind, le tout dans un immense espace de jeu sans temps de chargement, le concept a de quoi faire saliver : explorer une Colombie virtuelle et magouiller avec une demi-douzaine de factions différentes qui se tirent dans les pattes... Rencontrer des dizaines de personnages pittoresques et leur tirer des informations ou une balle dans la tête... Toutes sortes de quêtes à accomplir... Maîtriser une pléthore de véhicules, du 4x4 au sous-marin en passant par l'hélicoptère... Jouer avec tout un arsenal de flingues, pièges et armes de guerre, y compris des tanks... Je connais plusieurs joueurs qui, en fantasmant sur le jeu de leurs rêves, n'en auraient pas souhaité autant. Mais qui pourrait avoir les épaules assez larges pour un projet aussi ambitieux ? Rockstar ? Non non, juste quelques Ukrainiens inconnus, développant leur premier jeu. Fichtre, voilà qui donnerait envie de croire au père Noël. Vous imaginez



C'est des vraies brutes la CIA quand ils se garent.

Le héros : le militaire alcoolique prévu au départ a depuis été relooké en momie bien propre. Mouais.

BOILING POINT ROAD TO HELL

GENRE
Quitte ou double

ÉDITEUR
Atari

DÉVELOPPEUR
Deep Shadows/ Ukraine

SORTIE PRÉVUE
24 mai 2005

donc sans peine mon impatience en recevant la preview de Boiling Point. Enfin une version jouable : j'allais découvrir les progrès accomplis depuis la version alpha trop brièvement essayée chez Atari. Et en fait, non.

Ça marche pas

Oh, le jeu se lance, pas de problème. C'est juste qu'il est très loin d'être fini. Les bugs grossiers des physiques, la maniabilité approximative, l'I.A. pitoyable, les bruitages abominables, tout ça c'était parfaitement normal dans une version démo datant de 2004.
Mais ça commence à devenir plus qu'alarmant quand ça n'a pas bougé d'un pouce au stade de la preview. Alors bien sûr ça arrive, une beta version qui semble catastrophique et au dernier moment plop, tout se goupille comme par magie et finalement on trouve le jeu très bien alors qu'on craignait le pire un mois avant. C'est pas souvent, mais ça arrive. Inversement, on voit aussi parfois des projets à très gros potentiel qui se dégonflent au point qu'on se demande ce qu'on a bien pu leur trouver. Et j'ai bien peur que Boiling Point en prenne le chemin. Est-ce qu'en visant la Lune les développeurs ont seulement réussi à se tirer dans le pied ? Je ne sais pas encore, mais là dans ma tête il y a une petite voix qui crie « Zöldner » et je commence à le sentir très mal. Mais enfin allez, au pire, même si sa partie action/FPS s'effondre, Boiling Point peut encore réussir à être un excellent RPG. Si on regarde Troika et Vampire Bloodlines par exemple, je... Non rien. Bon, si comme moi vous espériez beaucoup de ce jeu, attendez quand même le test définitif avant de vous précipiter pour l'acheter. On ne sait jamais : avec un peu de chance, tout va faire plop et se goupiller comme par magie. Mais dans le cas contraire, Boiling Point va faire plouf.

Atomic

Oh pardon ! Je ne voulais pas, euh, vous déranger.



Tiens, Fumble, mais qu'est-ce que tu fous là ?

CROSS RACING CHAMPIONSHIP 2005

CRC 2005

Le nouveau visage de la simulation automobile.



5 disciplines différentes au programme !
Rally Cross, Rally, course sur circuits, Off Road, Autocross et Rally Sprint. Une expérience de conduite inédite.

Des bolides **disposant de réactions propres** et exigeant une conduite spécifique pour s'adapter à tous les environnements pour un plaisir de jeu unique !

Des dizaines de véhicules entièrement personnalisables grâce à une multitude d'options. Tunez les autant que vous le souhaitez !











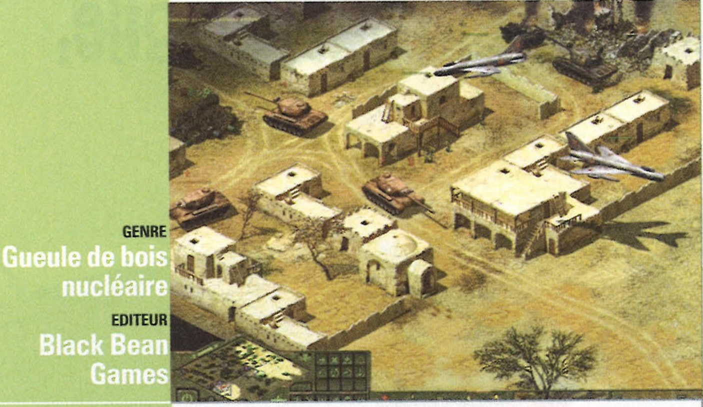


WWW.CRC-GAME.COM
PRENEZ LE DÉPART EN MAI !

THE DAY AFTER

GENRE
Gueule de bois nucléaire
EDITEUR
Black Bean Games
DÉVELOPPEUR
G5 Software/ Russie
SORTIE PRÉVUE
Mai 2005

Octobre 1962. Après avoir fini de tondre sa pelouse, John Fitzgerald jette un coup d'œil distrait par-dessus sa palissade et découvre que son voisin, un cubain prénommé Fidel, est en train de trafiquer des trucs pas nets au fond de son jardin. Les deux hommes sont déjà en bisbille depuis des années pour une histoire de cigares explosifs et de cochons envahissants, alors John se méfie un peu et il décide d'aller chercher ses jumelles afin de découvrir de quoi il retourne. Et là, c'est le drame. En effet, caché derrière une vieille bâche, ce sacré farceur de Fidel est tout simplement en



O.K., pas de doute, c'est bien le moteur de Blitzkrieg.

train de bricoler une soixantaine de missiles balistiques à ogive thermonucléaire. John se fâche tout rouge et téléphone illico à Nikita, un margoulin bolchevique notoire qu'il soupçonne d'être à l'origine de toute l'affaire. Bon, dans la réalité cette querelle a connu une issue pacifique : les deux hommes ont su rester courtois et en adultes responsables, ils ont résisté à la tentation de se lancer des noms d'oiseaux ou des bombes atomiques. Ouais, bof. C'est bien joli tout ça, mais on s'ennuierait vite si toutes les anecdotes un peu excitantes avaient une fin aussi rasoir.



En 1962, la Deuxième Guerre mondiale était encore assez proche pour qu'on retrouve quelques vieilles connaissances.

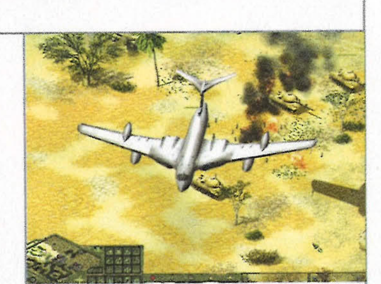
Voilà pourquoi The Day After se propose d'explorer une alternative beaucoup plus rigolote : en plein milieu de la crise de Cuba, un général glisse sur une peau de banane et s'étale sur le gros Bouton Rouge marqué « pas touche ». En quelques minutes, la plupart des grandes villes de l'hémisphère nord sont transformées en bulles d'air chaud.



Ah, enfin on s'amuse !

Développé par les Russes du studio G5, The Day After se présente comme la suite de la troisième guerre mondiale, juste après la fin du monde pour cause d'averse radioactive. Les pertes sont très lourdes mais la vie continue, le principal souci des non-cadavres étant maintenant de survivre à l'hiver nucléaire qui s'annonce.
Pour échapper au vilain coup de froid prévu par la météo, les forces armées des nations encore en état de se battre foncent maintenant vers l'Équateur. L'Europe, l'Asie et l'Amérique du Nord sont abandonnées aux glaciers et aux radiations, pendant que l'Afrique devient le nouvel Eldorado où URSS et États-Unis rêvent de se relocaliser. Le jeu comportera une phase stratégique en tour par tour, où le joueur déploiera ses T-62 et autres Mig 21 dans le but de conquérir puits de pétrole et usines de munitions, puis une phase tactique où il jouera en temps réel les combats entre ses troupes et les unités ennemies croisées en chemin.
On sera alors en terrain ultra-connu, puisque le jeu n'est en fait qu'une adaptation de l'antique moteur de Blitzkrieg. Malgré de bonnes intentions, on va dire que pour le moment le résultat n'est pas vraiment convaincant. Mais sait-on jamais, peut-être que la version finale comportera une I.A. ou un pathfinding.

Atomic





C'est sur cet écran qu'on dirigera toute la partie stratégique. Ça va, ma carte graphique devrait réussir à suivre.

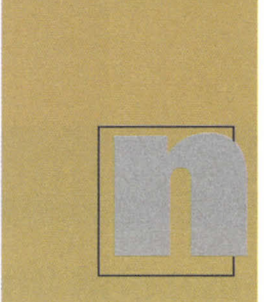


Auto Assault

« Vous pouvez très bien attendre d'un MMO qu'il vous permette de jouer des fermiers ou des danseurs et vous amuser avec ça. Mais parfois vous avez juste envie de tout faire péter. » Et c'est tellement vrai... Alors messieurs de chez Netdevil, qu'est-ce que vous nous proposez comme défouloir ?

par Fumble

Auto



Netdevil est une boîte de développement fondée en 1997 par de charmantes personnes ayant la particularité d'être toutes des plongeurs certifiés. D'où le nom Netdevil, espèce de gros poisson super laid, voire effrayant, qui vit loin sous la surface des eaux, dans l'obscurité marine. Les locaux de ces gens sont basés à Louisville, Colorado. L'état où il ne pleut jamais. L'état qui n'a aucune côte, ni aucun rapport avec la mer. Ils plongent où les gars, dans les canyons ? Nan, mais c'est pas un peu bizarre tout de même ? C'est même complètement absurde ! Un peu comme mélanger le genre Massivement Multiplayer Online avec, je sais pas moi, un jeu de conduite Mad Maxien rempli de véhicules futuristes qui se mitraillent les uns les autres et se fracassent dans des bâtiments, qui explosent à leur tour grâce à un moteur physique très poussé. Je veux dire... ça ne se fait pas. Pardon ? Auto Assault ? Ah si tiens. Netdevil nous l'a bien expliqué : ils souhaitaient simplement se lancer dans quelque chose qui n'avait jamais été tenté. Du MMO-Action-RPG (avec abonnement), donc. Effectivement, c'est spécial. Et le pire, c'est qu'apparemment, ça marche.

Roulez, bourrinez

Vous avez votre permis ? Boh, pas besoin de toute façon, Auto Assault demande quatre touches pour se déplacer, une pour le frein et roule Raoul. Rien de plus facile que de parcourir pied

Assau



Un petit peu de high-tech pour changer de la rouille post-apocalyptique ?



Avec Auto Assault, c'est le 14 juillet tous les jours.

au plancher les larges zones de ce monde post – apocalyptique. Le décor prend place longtemps après le débarquement d'un virus extra-terrestre mortel via une pluie d'astéroïdes qui n'aurait pas dû dépasser le stade du joli spectacle. À cette époque révolue, une partie de la population mute dans la joie et la bonne humeur. Pas rassuré, le reste de l'humanité commence à fabriquer des cyborgs afin de contenir ces nouveaux pas-comme-nous. Rien ne s'arrange vraiment et les politicards décident carrément de balancer l'arsenal nucléaire pour nettoyer la surface de la Terre, pendant qu'eux restent tranquillement planqués en dessous. Bien plus tard, ils ressortent pour découvrir que non seulement ça n'a pas marché, mais qu'en plus du virus, les mutants et les cyborgs sont toujours là, à se battre entre eux depuis des décennies. Bref, c'est le bordel : les trois factions se détestent cordialement et passent leur temps à se rentrer dedans à deux cents kilomètres/heure sur des autoroutes dévastées, au milieu de territoires arides, de bandits sanguinaires et d'animaux mutants.

Genre : Solution aux embouteillages massivement online **Éditeur :** NCsoft Europe **Développeur :** Net Devil/États-Unis **Sortie prévue :** Automne 2005



Duel sur le périph

À l'instar de Guild Wars, le monde est découpé en instances. Certaines sont publiques et vous y croiserez éventuellement d'autres joueurs en maraude, mais le PvP n'y est pas sauvage. Il existe en fait des arènes PvP situées sur des serveurs à part. Ainsi tous les joueurs, de tous les serveurs, peuvent aller s'y frotter le capot les uns contre les autres sans empêcher les autres de dormir. Plusieurs modes semblent prévus : Deatchmatch, Capture the hole, Racing, assault... Un système de ladder confirmera aussi votre statut de dieu de la route ou de conducteur du dimanche. En ce qui concerne le PvE, il se déroulera principalement en instance. Les missions se succéderont et vos actions marqueront l'environnement définitivement. Vous avez rasé un village ? Eh bien, ce village restera un amas de ruines quand vous y reviendrez une autre fois, par le hasard d'une nouvelle quête. C'est un exemple, je sais bien que vous allez en raser des dizaines de toute façon. En revanche, aucune info sur l'histoire pour l'instant, si ce n'est que chaque faction poursuivra ses propres campagnes, complexes et très scénarisées. Allez savoir ce que Netdevil nous a préparé, une petite note d'espoir dans ce background assez pessimiste peut-être ? À vous de le découvrir seul ou en groupe. Et dans le cas où les membres de votre « convoi » ne posséderaient pas tous le même avancement dans l'histoire, l'instance générée s'affichera telle que le joueur ayant effectué le moins de missions l'a laissée. Comme ça, pas de spoiler pour lui.

Vous craquerez pour les mutantes, surtout si vous aimez les yeux verts.

Derrière ces vitres teintées...

Mais avant de prendre la route, un dernier petit verre. Euh non, je voulais parler de la création de personnage. Bah oui, vous n'avez pas quatre roues et un moteur que je sache. Netdevil a décidé que le joueur se manifesterait aussi avec un corps, un vrai, car ils jugent difficile de s'identifier à une bagnole. De toute évidence, ils ne connaissent pas Yavin, mais bon. Homme ou femme, mutant ou mutante, cyborg ou cybelle (elle est mignonne celle-là tiens)... Chaque personnage possède quelques caractéristiques (combat, tech, perception, etc.) modifiant ses chances de toucher, son pourcentage de critiques, ses talents de conducteurs, etc.
À cela vient s'ajouter un florilège de compétences qui n'ont pas encore été définies. Disons que j'ai pu en voir quelques-unes, mais à chaque fois, les devs s'excusaient : « Ah, mais celle-là, on va la changer » ou « Euh c'est en test, l'effet sera totalement différent », alors j'ai laissé tomber.
Dans ce domaine, le jeu final comportera toutes les tactiques et les possibilités du MMO classique :



BAOUM !!!



FROUUUTCH !!
Burn in Hell !





Vous affronterez toute sorte de faction de PNJ, de la bande de voyous aux milices promilitaires suréquipées.



Consoles, PC, mobiles : tous les jeux
2,99 € SEULEMENT
N°54 - Mai 2005
JeuxVidéo Magazine
Premier sur l'actualité des jeux vidéo...
CADEAU
YU-GI-OH! ONLINE offert avec ce numéro*
* version limitée à 10 parties
EXCLUSIF
On a joué aux prochains Star Wars Episode III, Medal of Honor.
Et aussi : Zelda GC, Scarface, 24H Chrono, Burnout 4...
COUPS DE CŒUR
Dreamfall et Fahrenheit ressuscitent le jeu d'aventure.
TUNING
Personnalisez votre console.
Simulation ou arcade : choisissez votre voie
SPÉCIAL COURSE
BOLIDES ET CIRCUITS AU BANC D'ESSAI
MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION
FORZA MOTORSPORT
ENTHUSIA PROFESSI
EN VENTE LE 23 AVRIL
45
Jade Empire, Unreal Championship 2, Freedom Force vs the Third Reich, StarFox Assault, S.W.A.T. 4, Haunting Ground, Roland-Garros, Still Life...
future france
Media with passion

immobilisation, ralentissement, buffs et debuffs divers, réparations et même les pets (familiers). Vos capacités dépendront aussi de votre classe. Ainsi, l'officier reste à distance et utilise des techniques de support. L'ingénieur répare les véhicules dans le feu de l'action, c'est aussi lui qui conduit les plus gros engins comme les bus et autres poids lourds. Le scout, lui, pilote les cercueils sur roues genre moto ou buggy. Quant au tank du groupe… eh bien pour une fois, il mérite son nom : il conduira les véhicules lourds, blindés et donc, littéralement, les tanks. Comme d'hab', vous grimperez les niveaux pour booster tout cela, grâce aux quêtes et aux combats.

Vas-donc chez Speedy !

Un petit tour par le garage pour choisir votre bagnole ? Bien sûr, vous ne commencez qu'avec un seul engin de mort, mais rapidement vous trouverez de nouveaux châssis et des tonnes de pièces détachées pour monter vous-même vos propres bolides. Vous pourrez donc en posséder plusieurs, chacun avec une configuration différente selon vos goûts. On peut très bien spécialiser une voiture dans les dégâts de feu par exemple, avec lance-flammes devant, derrière et sur le toit. Trois emplacements d'armes, le moteur, la carlingue, les gadgets… Auto Assault va ravir les Jacky du Net. Le gameplay se base sur des tonnes de statistiques qui changent avec la qualité d'un même objet. Ainsi, tel canon peut se trouver en plusieurs versions selon que varient la distance de tir, la puissance de feu, le taux de refroidissement, etc. Le matos se ramasse directement dans les décombres des maisons que vous avez pilonnées de missiles, au milieu des carcasses encore fumantes des ennemis et même sur les cadavres des piétons, ou du moins ce qu'il en reste après que ces saletés sont passées sous les roues de votre monster truck. À vous de choisir si vous utilisez vos trouvailles ou si vous les vendez. Une troisième option consiste à étudier une pièce pour apprendre à la fabriquer soi-même. L'artisanat d'AA se révèle particulièrement brillant lorsqu'il permet au joueur d'expérimenter durant la création d'objet pour obtenir de nouveaux effets ou de meilleures stats. Du coup, un meccano chanceux découvrira et mémorisera peut-être une « recette » que lui seul dans le monde saura reproduire !



En cas de destruction totale, un transport aérien vous ramène direct à la station de réparation la plus proche, sans pénalité d'expérience.

Shérif, fais-moi mal

Chaque faction dispose d'une arme spéciale que le conducteur peut déclencher lorsque sa jauge de « Hazard mode » atteint un niveau suffisant. Le cyborg peut ainsi transformer son véhicule en robot géant dévastateur, à la Mechwarrior. Les humains préfèrent les technologies de bouclier énergétique, dont ils se servent pour protéger leurs unités pendant qu'un tir de laser orbital (à la Akira cette fois) balaye les environs (si j'ai bien compris, c'est un peu techno-confus). Les mutants, eux, utilisent leur énergie spirituelle commune pour écraser toute opposition.



La guerre routière

Bon si vous êtes prêt, il est temps de passer à l'action. Dès que vous quittez la ville, AA vous met aux commandes de votre bolide. Pas question de traîner à l'extérieur à pied, vous auriez autant de chance d'y survivre qu'un hérisson sur l'autoroute du soleil un 15 août. Les bandits



Pour une bonne tactique, mieux vaut varier les dégâts (électricité, énergie, etc.) Mais pour avoir l'air cool, rien ne vaut le lance-flammes.





CRASSSHHH !!!
Ah là là, je retombe en enfance…

et les monstres rôdent en groupe un peu partout et c'est par paquets de cinq, dix, quinze qu'ils vous attaquent. Il faut rouler dans tous les sens pour écraser les ennuyeux piétons et garder les véhicules adverses dans votre arc de tir. Celui-ci est bien visible à l'écran, devant votre capot. Lorsque vous tirez, d'un simple clic, toutes les armes se déclenchent et arrosent l'ennemi le plus proche dans leurs arcs (ou celui que vous avez ciblé). Les chances de toucher dépendent alors de vos caractéristiques. Là où ça devient chaud, c'est que vous devez aussi diriger la tourelle, qui peut se tourner à 360°. Imaginez-vous poursuivre un type en jeep en le gardant dans l'axe de votre arme frontale, pendant qu'avec votre gattling vous transformez une moto à côté de vous en passoire. Quand on regarde les développeurs le faire, l'impression de facilité se révèle fort trompeuse : ça demande en fait pas mal d'habitude, croyez-moi. Sans compter que vous pouvez aussi foncer dans le tas avec vos armes de mêlée et qu'il faut souvent rouler à travers des bâtiments sans arrière-pensées. Ça explose, ça pète de partout, les murs volent dans tous les sens, les barrières s'envolent. Bon O.K., Auto Assault manque un peu de réalisme parfois. Il suffit d'effleurer une barricade pour qu'elle éclate dramatiquement en morceaux, mais bon, l'intérêt c'est d'aller à fond et de tout faire sauter, nom d'un petit boulon !

Sortie Bêta, 1000 m

Alors bourrin certes, mais on accroche plutôt pas mal dès que l'on pose les mains sur le volant. C'est une image pour l'instant, mais les concepteurs comptent bien implémenter l'utilisation d'un vrai volant pour diriger votre caisse. Encore une bonne idée qui attend d'être définie au niveau du gameplay général, tout comme les compétences ou options de commerce, par exemple. Ça bosse dur chez Netdevil donc, et la bêta d'Auto Assault devrait commencer dans pas longtemps. Je l'attends avec impatience, car plusieurs heures de jeu semblent indispensables pour juger du potentiel de ce titre hors norme. N'est-il pas trop simpliste ?
Il en a l'air aux premiers abords, mais personne n'a pu réellement tester les tactiques et les stratégies possibles dans ce MMOActionRPG. Répétitif ? On ne sait pas grand-chose encore des différentes armes, des décors, de l'écriture des divers scénarios et des missions… AA ne se contentera pas d'aligner les combats. Le jeu sera blindé d'épreuves de conduite, de records de saut à battre et de cascades à tenter. On pourra aussi se reposer en ville et s'adonner de temps en temps à l'artisanat. Alors, qui sait ? Le fait d'aborder tous ces points obscurs me donne surtout envie de remettre la main sur Auto Assault pour découvrir ce qu'il a dans le bide. Et faire voler des petits bonshommes à coups de pare-chocs.



Netdevil a dit :



« Passé le scénario, les joueurs resteront sur Auto Assault pour découvrir le meilleur loot, comme dans Diablo ; pour les arènes PvP et le classement général ; et enfin pour les tournois. Rien n'est plus excitant que de savoir qu'à telle ou telle date, son clan va entrer en compétition contre un autre et qu'il faut travailler ses tactiques avec ses potes. Oh, et bien sûr, on continuera à sortir du nouveau contenu. »

« L'un des avantages d'avoir les arènes PvP sur des serveurs séparés, c'est qu'on peut s'y connecter en spectateur et étudier les tactiques des clans ennemis. »

« Dès que vous entrerez dans un convoi (un groupe de joueurs), vous joindrez automatiquement un canal audio dédié. Le micro est presque indispensable, parce que c'est dur de taper quoi que ce soit au clavier en plein combat. »

« Au début, nous avions des physiques très réalistes : des bâtiments avec de nombreux « points de vie », des accélérations normales… mais finalement on a choisi des effets un peu plus fun. »

« On aime les cartes physiques ! Tout le monde devra en acheter ! (rires) Ce qu'on pourra faire avec est incroyable : gestion des liquides en temps réel, des lois physiques pour chaque particule… On ne sait pas quel succès ces cartes vont rencontrer, mais bon sang ce qu'elles sont cool. »



De gauche à droite : Nate Storm, Scott Brown, Ryan Seabury, Hermann Peterscheck.



Monter une présentation presse Auto Assault, c'est facile : un tour à la décharge du coin et le décor est prêt.

BIENVENUE DANS LE MOIS DE LA DÉCEPTION. QUE CE SOIT FREEDOM FORCES 2 PAS À LA HAUTEUR, COLD FEAR GÂCHÉ OU DRIV3R SABOTÉ, AUCUN N'Y RÉCHAPPE. HEUREUSEMENT, ON A EU QUELQUES BONNES SURPRISES, COMME L'INATTENDU LEGO STAR WARS (SI, SI) OU LE TRÈS DISCRET PROJECT SNOWBLIND. VIVEMENT L'E3 ET SON LOT D'ANNONCES FRACASSANTES, HISTOIRE DE RETROUVER LE MORAL

Bishop



JEU DU MOIS

PROJECT SNOWBLIND

ÉDITEUR EIDOS **DÉVELOPPEUR** CRYSTAL DYNAMICS

VOUS RÊVIEZ D'UN FPS CYBERPUNK DANS L'UNIVERS DE DEUS EX ? CRYSTAL DYNAMICS L'A FAIT. VÉHICULES, ARMES, GADGETS, BASTON, QUE DU BON.

Liberté d'expression



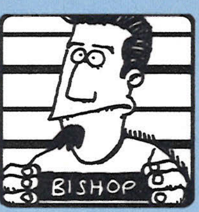
JE VOUS AVAIS BIEN DIT QUE J'ATTENDAIS UN PROJET SECRET ! LE TRUC ARRANGEANT AVEC HELLGATE, C'EST QUE JE VAIS POUVOIR LAISSER ÇA EN « JEU ATTENDU » JUSQU'EN 2006. CHICHE. PLUS PROCHE DE NOUS, J'ATTENDS AUSSI GUILD WARS. ET IL FAUT QUE JE VOUS AVOUE QUE JE PERDS DU TEMPS À BIDOUILLER UNE PSP AVEC UN MAC. MAIS JE ME SOIGNE.

Le jeu du moment
ACT OF WAR
Le jeu attendu
HELLGATE : LONDON



PARCE QU'IL N'Y A PAS QUE LES JEUX VIDÉO DANS LA VIE, JE TIENS À REMERCIER JON KENNEDY POUR M'AVOIR PERMIS DE TRAVERSER CE BOUCLAGE DIFFICILE SANS TROP D'ENCOMBRE. EN TOUT CAS, EN AYANT GARDÉ UN SOURIRE INALTÉRABLE. CROISEMENT IMPROBABLE ENTRE BECK ET DJ SHADOW, SON ALBUM « USELESS WOODEN TOYS » EST JUSTE ULTIME. ESSAYEZ-LE. MERCI À TOI, JON.

Le jeu du moment
WORLD OF WARCRAFT
Le jeu attendu
S.C.A.R.



SI VOUS AVEZ L'ADRESSE PERSONNELLE DU RESPONSABLE RÉSEAU DE MON QUARTIER, JE SUIS PRENEUR. MES PROBLÈMES DE CONNEXIONS RÉPÉTÉS ET MOI AVONS QUELQUES MOTS À LUI DIRE. DES MOTS DURS ET PERCUTANTS, COMME « BATTE DE BASEBALL DANS LES DENTS ». MOI, ÉNERVÉ ? JAMAIS.

Le jeu du moment
WORLD OF WARCRAFT
Le jeu attendu
F.E.A.R.

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.


TOUT PUBLIC


PUBLIC AVERTI


PUBLIC ADULTE



Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Stop Doublage pourri



Démo présente sur le DVD-Rom ou/et le CD-Rom



Jeu majeur et indispensable

0 **Moins fun qu'un CD vierge.** 1 **Foutage de gueule pur et simple.** 2 **Expérience traumatisante.** 3 **Pas grand-chose à sauver.** 4 **Oui mais non. Dommage.** 5 **À la rigueur, pour les fous furieux du genre.** 6 **Pas mal, mais quelques problèmes gênants.** 7 **Bon jeu, bien réalisé.** 8 **Très bon jeu, une valeur sûre.** 9 **Exceptionnel.** 10 **Une future référence.**

ACTION/TACTIQUE



1) Splinter Cell Chaos Theory
Ubi Soft/Ubi Soft
2) S.W.A.T. 4
Irrational Games/Vivendi Universal Games
3) Project Snowblind
Crystal Dynamics/Eidos

STRATÉGIE/GESTION



1) Act of War
Eugen Systems/Atari
2) Rome Total War
The Creative Assembly/Activision
3) Warcraft III : The Frozen Throne
Blizzard/Vivendi Universal Games

SPORT/SIMULATION



1) Pro Evolution Soccer 4
Konami/Konami
2) GTR
Sim Bin/Atari
3) Top Spin
PAM Development/Atari

MMORPG



1) World of Warcraft
Blizzard/Vivendi Universal Games
2) Everquest II
Sony Online Entertainment/Ubi Soft
3) Lineage II
NC Soft/NC Soft

JEU DE RÔLE/AVENTURE

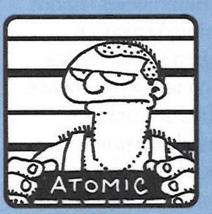


1) Myst IV : Revelation
Ubi Soft Montréal/Ubi Soft
2) Vampire The Masquerade : Bloodlines
Troïka Games/Activision
3) Star Wars : Knights of the Old Republic
Bioware/Activision



Ce mois-ci, j'ai essayé le combo patate, lasagnes et double dessert instauré par Bishop. J'avoue que j'ai mis quelques jours à m'en remettre. Mais vous devriez essayer au moins une fois dans votre vie, avis médical recommandé.

Le jeu du moment
Splinter Cell Chaos Theory
Le jeu attendu
Lineage II : Chronicle 3



Depuis des mois, j'ai peur de changer ma carte mère et mon processeur. Je sais, c'est idiot, n'empêche que j'ai la trouille de me retrouver dans le même cauchemar que Fumble, avec un PC en rade pendant des semaines. Finalement 2 GHz, c'est bien suffisant. Conseil lecture : la série « A Song of Ice and Fire » de George R.R. Martin.

Le jeu du moment
Act of War
Le jeu attendu
F.E.A.R.



À l'occasion de ma rencontre avec Bill Roper, il m'a signé quelques boîtes de Diablo pour des potes. Perso, je me voyais mal lui tendre les CD gravés qui traînent dans mes tiroirs. Bien fait pour moi, c'est pas bien de pirater. Vivement que je croise Lord British, tiens, il se mouchera dans ma carte d'Ultima en tissu.

Le jeu du moment
World of Warcraft
Le jeu attendu
F.E.A.R.

Trahison : l'emblématique tronçonneuse a été remplacée par un Gravity Gun.





Pour recharger l'artefact maudit, vous devez absorber les âmes des morts...



CONFIG MINIMUM PU 1,5 GHz, 384 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Activision
DÉVELOPPEUR Nerve Software/États-Unis
TEXTE ET VOIX en anglais dans la version testée

Doom 3 Resurrection of Evil

LE RETOUR DU FILS DE LA VENGEANCE III

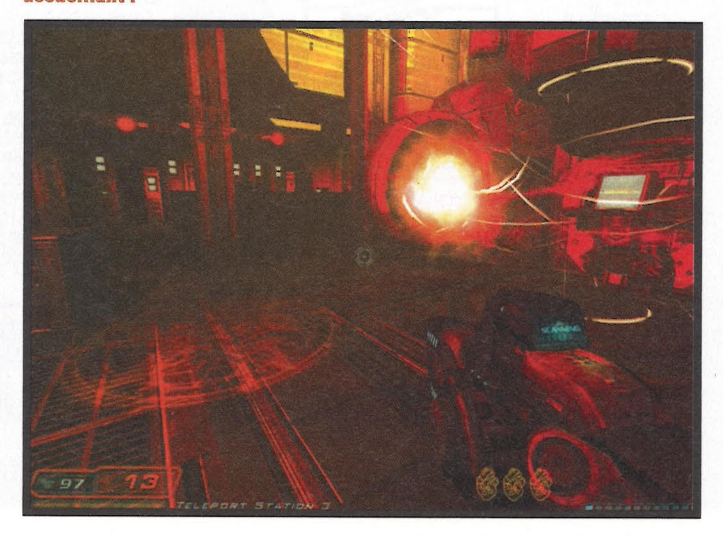
TIENS, MAIS C'EST QUOI CE MACHIN BIZARRE QUI PALPITE AU FOND DE MYSTÉRIEUSES CATACOMBES EXTRATERRESTRES ? JE VAIS LE TRIPOTER UN PEU, POUR VOIR. OH NON ! JE VIENS MALENCONTREUSEMENT D'OUVRIR UN PORTAIL INFERNAL ! ALORS ÇA C'EST RUDEMENT PAS DE CHANCE.

Deux ans après la destruction de sa base martienne par d'acrimonieuses légions démoniaques, l'Union Aerospace Corporation a décidé de reprendre les fouilles du site archéologique alien où tout a commencé. C'est ça qui est admirable chez un conseil d'administration : quand il est directement responsable d'une erreur aux conséquences catastrophiques, on peut compter sur lui pour nier en bloc et persévérer. La nouvelle équipe envoyée sur place découvre donc un artefact aux pouvoirs inconnus, muré dans une chambre forte. Et dès qu'un abruti pose la main dessus, surprise surprise, ça réveille le bon Dr Betruger qu'on avait eu tant de mal à bannir en enfer la première fois. C'est malin, merci les gars. Au fait, l'abruti c'est vous, alors maintenant vous savez ce qu'il vous reste à faire : utiliser l'artefact pour refermer la brèche dimensionnelle par laquelle se déversent les démons. Bon courage !

Il revient et il n'est pas content

Question scénario, c'est vraiment le service minimum cette extension. Les développeurs, qui n'y croyaient pas vraiment eux-mêmes, ne se sont pas foulés pour l'ambiance. Par exemple en comparaison de l'aventure originale, on trouve très peu d'e-mails explicatifs ou de logs audio. Ce qui, après tout, est compréhensible : pour cette suite on sait déjà tout ce qu'il y a à savoir. Pareil pour les effets spéciaux sataniques, c'est du déjà vu donc Nerve s'y intéresse à peine et concentre tout sur le cœur du gameplay : blaster des monstres. Mais ça aussi

Je vois que le Labo Delta est toujours aussi accueillant !





On n'arrête pas le progrès : l'imp blindé est nettement plus coriace que le modèle standard.



Un peu de technique

Comme Doom 3 de base, cette extension est tout à fait jouable en 1024x768 détails hauts si vous disposez au minimum d'un 2 GHz avec 512 Mo de Ram et une carte video 128 Mo, mais 1 Go de Ram ne sera pas de trop pour accélérer les temps de chargement. Pour un framerate optimal en détails ultra-élevés, prévoyez un 3 GHz et une carte 256 Mo.



Ça va pas Gordon ? T'as l'air crevé...

on connaît déjà, donc il fallait renouveler. C'est pourquoi dès les premières minutes de jeu on récupère le gadget à la mode du moment : un gravity gun. Forcément, toutes ces caisses et tous ces bidons explosifs, quand on a un moteur physique on a envie d'en faire des projectiles. L'idée traîne dans les FPS depuis des années (souvenez-vous de la télékinésie de Jedi Knight ou System Shock 2), mais c'est bien sûr Half-Life 2 qui en a fait un élément de gameplay incontournable. La difficulté n'est pas dans le code (il suffisait de taper « toggle g_dragentity » dans la console de Doom 3 pour activer un effet similaire), mais dans le level design : il faut plein d'objets mobiles, sinon ça ne sert à rien. Et pour ça, HL2 reste de très loin le maître : incapable de trimballer des armoires comme bouclier, le « Grabber » ne sert en fait quasi exclusivement qu'à renvoyer des boules de feu.

Attention à mes boulettes !

Ça n'a l'air de rien, pourtant ça bouleverse l'équilibre du jeu. La plupart des monstres lanceurs de missiles en deviennent ridiculement simples à éliminer et tous les ennemis de petite taille (araignées, bébés...) sont obsolètes. Par exemple, il suffit d'attraper les crânes en flamme (lost souls) avec le Grabber pour les tuer, exactement comme les tondeuses volantes d'HL2. On savait déjà que les deux jeux se pompaient mutuellement, mais là l'inceste est si flagrant que ça commence à devenir embarrassant. L'autre nouveauté de cette extension, le fameux artefact infernal, permet de passer quelques secondes en Bullet Time (le temps est ralenti autour de lui alors que le joueur bouge et tire à sa vitesse normale). Déjà en combat l'avantage est considérable, mais en plus c'est nécessaire pour franchir quelques murs broyeurs importés tout droit de Tomb Raider. Là où ça devient franchement excessif c'est que plus tard dans le jeu, après avoir détruit quelques Boss, de nouveaux effets viennent s'y ajouter : d'abord un Berserk qui permet de tuer n'importe quoi d'un coup de poing, puis ensuite on devient carrément invulnérable. Les trois en même temps. Bon, vous ferez comme vous voudrez, mais moi pendant tout le jeu j'ai refusé de m'en servir : j'aurais eu l'impression de tricher.

Vas-y, fais-moi mal

Si vous trouviez Doom 3 trop sombre, oubliez son extension tout de suite : c'est pareil. Mais si vous aimez le challenge et que vous regrettiez que dans le jeu de base il n'y ait pas assez de gros monstres qui vous tombent dessus de partout, vous allez être servi. Servi comme « je balance des rafales de BFG tous azimuts et pourtant j'ai beaucoup de mal à rester en vie cinq secondes ». Il y a un passage où entre l'apparition du premier imp et la mort du dernier Chevalier Infernal, j'ai balancé soixante-dix roquettes sans jamais m'arrêter de slalomer entre des monstres énormes, des crevasses sans fond et des explosions de plasma. L'Enfer n'avait jamais aussi bien mérité sa réputation. Hélas même en prenant votre temps il vous faudra tout au plus huit à dix heures pour finir les douze niveaux du jeu, voire nettement moins si vous utilisez l'artefact à outrance. Le problème c'est que l'extension est vendue 35 dollars aux États-Unis, soit 27 euros, ce qui n'a rien de bon marché. Et ce n'est pas l'ajout d'un mode CTF au multijoueur moribond qui va changer quelque chose à l'affaire. Mais en plus, par un tour de passe-passe dont certains distributeurs ont le secret, le taux de change a explosé et chez nous RoE est parfois en vente à 45 euros ! Heureusement, on peut réussir à le dénicher à moins de 35 euros. À ce prix-là, les fans de baston bête et méchante devraient en avoir pour leur argent.

Atomic



Radical : une seule décharge du shotgun à double canon suffit pour laminer un revenant.

En Deux Mots

MÊME EN AYANT ADORÉ DOOM 3, ON NE RETROUVE PAS LA MÊME EXCITATION DANS RESURRECTION OF EVIL : L'ANGOISSE CÈDE PEU À PEU LA PLACE À LA ROUTINE. RESTE L'ACTION PURE ET LES JOIES SIMPLES D'UNE PARTIE DE « PLASMA PONG » CONTRE TROIS MANCUBUS À LA FOIS, CE QUI N'EST DÉJÀ PAS SI MAL.

- \+ Toujours aussi impressionnant graphiquement
- \+ Le Grabber renouvelle un peu l'intérêt
- − Durée de vie faible
- − Quelques bruitages ratés

Note	
9	TECHNIQUE
9	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT



Les graphistes s'en sont parfois donné à cœur joie.


TOUT PUBLIC


16
INTERNET

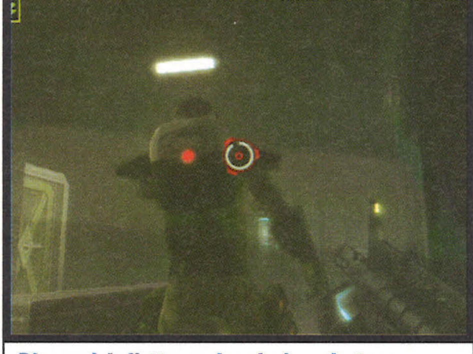

LOCAL
16
IP/IPX

Config minimum CPU 1,5 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
Éditeur Eidos
Développeur Crystal Dynamics/États-Unis
Texte et Voix en français

Project Snowblind

FPS

MARRANT ÇA, EN PRENANT DEUS EX PREMIER DU NOM POUR UN FPS, J'AVAIS SIMPLEMENT DES ANNÉES D'AVANCE SUR LA SORTIE DE PROJECT SNOWBLIND QUI SE DÉROULE DANS UN UNIVERS TRÈS VOISIN, MAIS DANS LEQUEL ON NE SE POSE PAS DES MASSES DE QUESTIONS.



D'accord, je l'attaque dans le dos, c'est pas joli-joli. Mais c'est la guerre !!

Quand on teste un FPS – comme Project Snowblind – on est toujours tenté de le comparer à un des titres phare du genre, comme Half-Life 2. Pourtant, le jeu de Crystal Dynamics est à l'opposé de celui de Valve. Pour commencer, il possède un scénario « cohérent » du début à la fin, dans lequel tous les événements sont liés. Bon, ça reste très classique puisqu'il s'agit d'une future guerre qui ravage la planète où les méchants oppressent sauvagement les gentils dont le héros fait partie. Contrairement à Gordon Freeman, Frost est doté d'un semblant de personnalité. Preuve en est qu'avant même qu'on ait pu le diriger, il n'hésite pas à se sacrifier pour sauver un des ses camarades menacé par une bombe. Son action héroïque le laisse en revanche dans un piteux état. L'armée, jamais regardante à tester son nouveau matériel, le truffe de nano-machines et autres gadgets bioniques afin d'en faire le soldat du futur. Enfin, encore plus du futur.

Profitez d'avoir piraté un robot pour vérifier si vous n'êtes pas décoiffé.



L'homme qui valait 3 milliards

La médecine militaire de demain ne semble pas être meilleure qu'aujourd'hui, puisque la plupart des améliorations de Frost ne fonctionnent pas au début. Ainsi, le ralentissement du temps se déclenchera par un réflexe de survie scripté, le bouclier énergétique sera activé par un gradé qui connaît la bidouille et l'invisibilité se révélera au détour d'un couloir. Évidemment, cette astuce permet aux game designers de renouveler régulièrement le gameplay en offrant de nouvelles possibilités tactiques. On ne s'en plaindra carrément pas, même si Project Snowblind offre de nombreuses options dès le départ. Outre l'arsenal classique doté en début de partie, on a également droit un pistolet spécial qui, en projetant une sonde informatisée, permet de pirater la plupart des terminaux de sécurité et tourelles de défense. Un peu plus tard, on ramasse un tas de grenades diverses, dont certaines qui déploient des araignées mécaniques chargées de votre protection. Bien qu'il ne s'agisse pas de la licence officielle de Deus Ex, on en reconnaît aisément l'influence. En plus de ces quelques dons acquis grâce à l'argent du contribuable, on peut aussi utiliser différents véhicules, de la voiture au tank en passant par le robot de combat. Toujours pour coller à son univers d'inspiration, certains obstacles se contournent de diverses manières (en faisant tout



La puissance de tir de ces robots est assez considérable. Autant être assis aux commandes que dans le collimateur de ses canons.

Les arachnobots sont de précieux alliés quand vos opposants sont en trop grand nombre.



péter, en empruntant des conduits ou en piratant des terminaux). Ça n'a l'air de rien comme ça, mais c'est très agréable de pouvoir varier un peu sa façon de jouer en fonction de l'humeur de l'instant. L'armement mis à votre disposition est plutôt varié, et même parfois original, comme le fusil H.E.R.F. qui sera votre meilleur ami contre les robots de combat, ou le lance-fléchettes dont les têtes chercheuses calmeront aisément l'agressivité de certains ennemis particulièrement coriaces.

Nanotechnologie

Graphiquement, c'est un peu moins l'extase. Fatalement, quand on n'investit pas dans un moteur graphique aussi coûteux que le Source Engine, ça se ressent à un moment ou à un autre. Non pas que le jeu ne soit pas agréable à regarder – on sent que les graphistes ont tiré le maximum possible de Renderware – mais dans l'ensemble, les visuels sont parfois ternes et manquent du lustre et du brillant auquel on s'est déjà habitué avec les dernières super-productions. Vous savez, les ombres dynamiques, les reflets dans tous les sens, les machin mapping en tout genre… Le moteur physique qui assure que les corps soient projetés avec réalisme contre les murs après l'explosion d'une grenade est de bonne facture, mais rien de transcendant. Plus original, certaines parties du décor se brisent sous les impacts répétés de vos munitions à gros calibre. Du coup, ça pète de partout et l'intelligence artificielle vous réservera quelques belles surprises, comme des tirs de suppression et autres contournements. Il ne manque à Project Snowblind qu'un environnement sonore plus marqué, qui aurait renforcé notablement l'ambiance cyberpunk.

Goûtez-le, c'est du bon

Ananas sur le cake aux cerises, les développeurs se sont même fendus d'un multijoueur particulièrement complet.

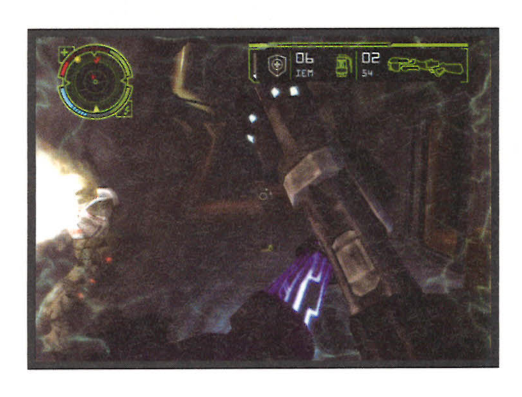


Toutes les armes et gadgets du mode solo sont disponibles en multi, même le ralentissement du temps.



Un peu de technique

La configuration minimale exigée est crédible (pour une fois) et devrait vous permettre de faire tourner Project Snowblind de façon confortable. Si vraiment vous ne voulez pas prendre de risque, doublez la Ram. Mais aujourd'hui, tout le monde a au moins 512 Mo, non ?



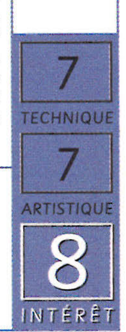
Au menu, du deathmatch (par équipe ou chacun pour soi), de l'assaut décliné sous deux formes (un peu comme Unreal Tournament), de la capture de drapeau et deux modes plus exotiques (chasse et démolition) que je vous laisserai découvrir, faute de place pour les détailler. On trouve également des classes de personnage (éclaireurs, armes lourdes, snipers, etc.), disponibles dans tous les modes, mais avec un réglage qui vous permet d'avoir accès à toutes les armes. Fun et pas contraignant, il faut juste espérer que le code réseau tiendra la route par Internet (nous n'avons pu essayer qu'en réseau local). Sans faire de battage médiatique, d'annonces fracassantes et sans subir mille reports successifs, Project Snowblind arrive au moment où l'actualité du FPS est relativement calme et parvient facilement à s'imposer comme une valeur sûre. Doté d'un moteur graphique dernière génération et d'une meilleure finition, je n'ose même pas imaginer le carton qu'il aurait pu réaliser.

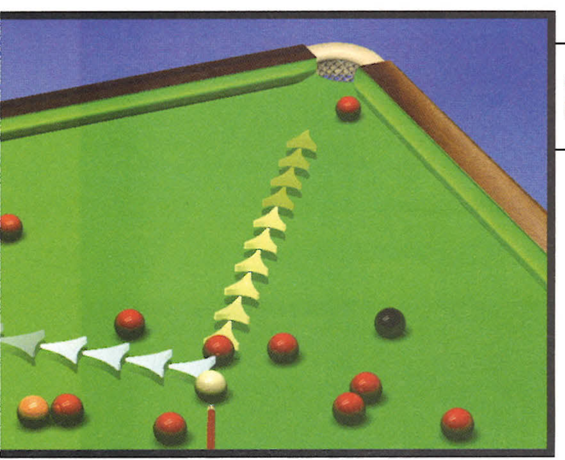
Bishop

En Deux Mots

PROJECT SNOWBLIND EST UN BON FPS BIEN CARRÉ, PROPREMENT RÉALISÉ, AVEC UNE HISTOIRE SYMPATHIQUE. ON SE LAISSE PORTER PAR LE TITRE DU DÉBUT À LA FIN, SANS HEURT NI SECOUSSE. SI VOUS AIMEZ LES FPS VOUS APPRÉCIEREZ SES PHASES D'ACTION, SES MORCEAUX D'INFILTRATION ET SES PASSAGES EN VÉHICULE, EN PLUS DES NOMBREUX GADGETS MIS À VOTRE DISPOSITION.

- \+ Gadgets
- \+ Différents gameplay
- \+ Bien fini
- − Pas aussi beau que les ténors du genre
- − Armement « classique » limité

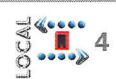




Oui je sais,
je suis un assisté.

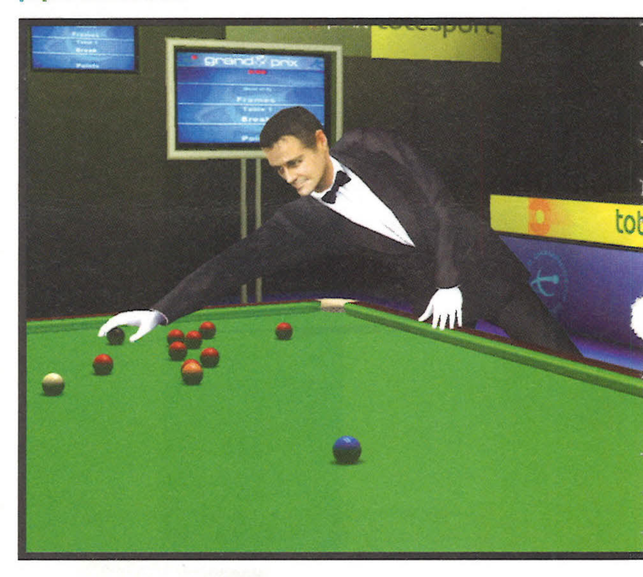






CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 512 Mo de Ram, carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR SEGA Europe
DÉVELOPPEUR Blade Interactive/Grande-Bretagne
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS

Ce fourbe de mime essaie encore une fois de me piquer mes boules.



World Snooker Championship 2005

TAPIS VERT

LE RISQUE QU'ENCOURT UN JOURNALISTE EN ENCHAÎNANT LES TESTS DE JEUX DE BILLARD, CE N'EST PAS TELLEMENT DE FINIR PAR SE LASSER. NON NON. LE VRAI DANGER, C'EST QU'ON COMMENCE À PENSER QU'IL EST FAN.

Du calme, je plaisante. C'est très bien les jeux de billard. Mais si. Ça détend après un bon FPS ou une expédition tardive dans un bar avec le reste de la rédac... Un peu de légèreté et de grâce dans un monde de brutes, en somme. Déjà responsable de la très correcte édition 2003, Blade Interactive ressort le complet trois-pièces, la queue et les boules pour une nouvelle mouture remise au goût du jour. Bien entendu, pas de révolution à la clé : les règles du jeu n'ont pas changé depuis. Et même si le titre propose également de s'affronter sur du billard américain classique (8-ball ou 9-ball), le Snooker demeure la pierre angulaire de l'ensemble. Le casting compte pas moins de quatre-vingts joueurs « de la vraie vie » auxquels vous pouvez adjoindre votre propre alter ego, modélisé de toutes pièces avec une interface à la Sims. Et si cela ne suffit pas, un mode League of Champions vous permet d'affronter de vieilles gloires de la discipline, toutes époques confondues. Il y en a pour tous les niveaux de jeu, même si l'on peut regretter une difficulté un poil élevée en mode exhibition.

C'est comme à la télé

Maintenant qu'on a fait le tour du propriétaire, jetons un coup d'œil sous le capot. Un gros effort a été fait sur la modélisation des personnages et même si parfois leurs bras semblent traverser les objets par magie, ça respire bon la classe et la retenue qui sied à la discipline. Même le sous-fifre ganté chargé de replacer les bouboules sur la table est présent. Ajoutez à cela des commentaires pas trop mal fichus, assurés par des icônes du milieu (John Parrot, Steve Davis, John Virgo) et vous obtenez un cocktail immersif plutôt réussi. Le système de pointage assure lui aussi, tous les effets imprimables à la cue ball sont facilement accessibles et paramétrables. Peut-être un peu trop, en fait. Bref, aucune excuse pour viser à côté des trous. Sauf peut-être la musique, crispante et répétitive à souhait, qu'on vous recommande chaudement de remplacer par un bon Bach, nettement plus approprié. WSC2005 ne sera probablement pas le soft qui vous fera passer de longues nuits d'insomnie, mais il atteint son objectif : sans exploser les standards, il jouit d'une physique irréprochable, d'un mode multi à quatre joueurs, d'une interface intuitive et d'une vraie atmosphère, fidèle aux compétitions pros. Une bonne simulation donc, si on aime le genre.

Faskil



La modélisation des visages rend parfaitement compte de l'inexpressivité d'un vrai joueur pro.

Un peu de technique

Sur une machine d'entrée de gamme, il faudra peut-être envisager de vous passer des jolis effets d'ombre et de réflexion. Mais la vitesse d'affichage n'est clairement pas un facteur primordial pour ce genre de titre, donc globalement, pas de quoi s'inquiéter si votre PC date un peu.

En Deux Mots

En dehors de quelques petits bugs d'affichage qui font un peu tache, WCS2005 est une réussite. Bon, après, ça reste du billard, pas de quoi se faire des pics d'adrénaline. Mais si c'est votre créneau, foncez. Y'a bon.

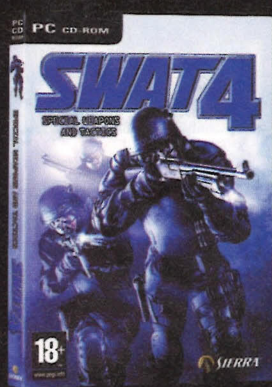
- \+ Immersif et réaliste
- \+ Prise en main
- − Légers bugs graphiques
- − Difficulté un peu élevée dans certains modes de jeu

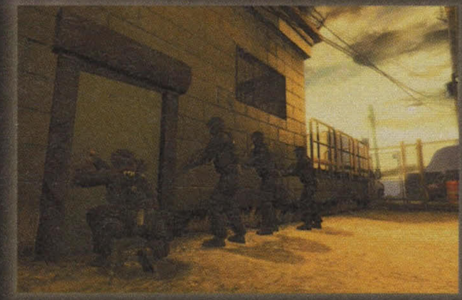
7	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT

QUAND LA VIE NE TIENT PLUS QU'Á UN FIL, C'EST LE SWAT QUI RÉPOND Á L'APPEL









Un appel au secours. Vous répondez. Vous êtes le leader d'une unité d'élite réunissant des experts confrontés aux plus explosives des situations et aux plus dangereux des criminels. Vous décidez du choix de vos équipiers et de leur arsenal dans un jeu de shoot mêlant tactique et action.

Et n'oubliez pas, dans les missions qui vous seront affectées, une seconde peut faire la différence entre l'échec et le succès...

GIGN.org
Le Site









gamespy









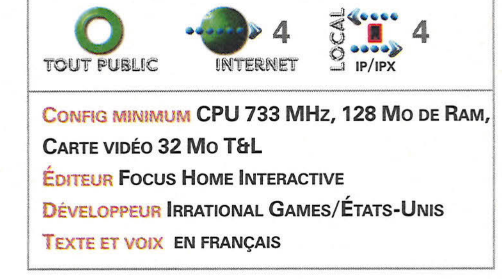
LE PREMIER FREEDOM FORCE N'AVAIT CONNU QU'UN SUCCÈS MITIGÉ SUR NOTRE TERRITOIRE. LES HÉROS À LA MARVEL ÉTAIENT ALORS MÉCONNUS CHEZ NOUS ET LE TITRE SOUFFRAIT DE QUELQUES PROBLÈMES AGAÇANTS. DEPUIS, LE CINÉMA A DÉMOCRATISÉ LES GUGUSSES EN COLLANTS ET LE DÉVELOPPEUR S'EST INGÉNIÉ À AMÉLIORER SON PRODUIT. EN THÉORIE DONC, C'EST L'ÉCLATE...



L'I.A. dans les choux : elle ne m'a pas vu passer et me laisse toute latitude pour détruire le chaudron magique.

Freedom Forces vs The 3rd Reich

S U P E R - Z É R O



Config minimum CPU 733 MHz, 128 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo T&L
Éditeur Focus Home Interactive
Développeur Irrational Games/États-Unis
Texte et voix en français



Pour conquérir la Terre, d'ignobles extraterrestres (tout verts, avec des grosses têtes), font pleuvoir l'énergie X sur notre planète. Pire qu'une virée à Tchernobyl, elle provoque la mutation de certains citoyens de Patriot City, une ville américaine fictive. Subitement, ces malheureux s'habillent n'importe comment, avec des couleurs vives, en enfilant leur slip par-dessus le pantalon et choisissent des pseudos aux consonances idiotes, comme Mentor, El Diablo ou Minute Man (je plains sa copine). Mais les changements ne s'arrêtent pas là puisque ces infortunés se retrouvent dotés de super-pouvoirs incroyables. Certains volent, d'autres projettent des rayons d'énergie ou transforment les gêneurs en pots de fleur, etc. Mais tous partagent une valeur : le sens aiguisé de la justice et de l'ordre. Tous ? Non, car une poignée d'irréductibles ont décidé de mettre le monde à leurs pieds. Le plus puissant d'entre eux, le Time Master, se prendra quand même une fessée déculottée, non sans emprisonner Man Bot dans l'horloge du temps.

Fin du premier épisode

C'est une année après ces faits qu'on retrouve les membres de la Freedom Force en train de se la couler douce aux quatre coins du monde. Pourtant, une nouvelle menace ne va pas tarder à montrer le bout de son nez fripon, histoire de mettre un peu de chaos dans le train-train quotidien des super-héros. L'ambiance « comics américains » annoncée par le développeur est toujours là, kitsch et rigolote au possible. On la retrouve également dans chaque cinématique expliquant les origines des super-héros. Dommage qu'elles soient de qualité inégale (certains dessins sont franchement laids) et souvent ennuyeuses.





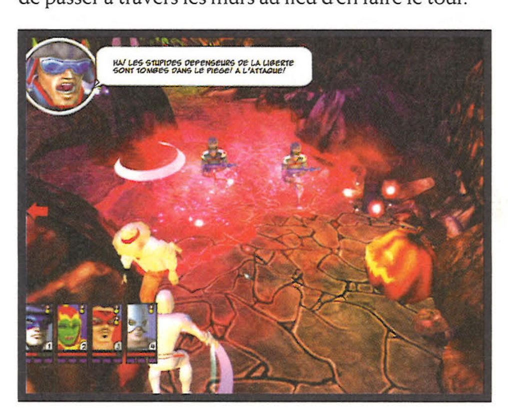
Le pathfinding miteux : il tente de venir m'attaquer en se cognant contre le mur comme une mouche depuis cinq bonnes minutes.

Dans une mission on peut prendre les commandes d'un tank, mais il ne fait que des dégâts ridicules.

Cela provient peut-être des voix françaises, plus surjouées que leurs homologues américaines, ou simplement d'un problème d'écriture. Du coup, on est tenté de les passer en martelant la touche Echap, au risque de manquer une partie de l'histoire. Cette dernière vous fera rencontrer certains des super-vilains qu'on connaît déjà, tels Nuclear Winter ou le Time Master. Manifestement, c'est vraiment dans les vieux pots qu'on fait la meilleure soupe. Heureusement, quelques petits nouveaux font leur apparition, comme un Pavarotti flottant (qui m'a étrangement rappelé le Baron Harkonen, avec un costard), Entropy (une super-méchante toute de cuir vêtue) ou Blitzkrieg, un émule d'Adolf spécialisé dans la manipulation mentale.

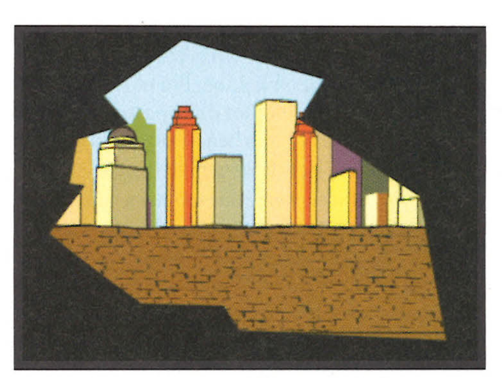
Jeu de super-main, jeu de super-vilain

Facile à prendre en main, Freedom Force vs The Third Reich recèle quand même quelques subtilités qui lui donnent sa dimension tactique. Vous dirigez un groupe de quatre personnages, chacun disposant de différentes caractéristiques (force, endurance, vitesse) et de pouvoirs. Ces derniers infligent différents types de dégâts (froid, feu, contondant, psychique, etc.) de diverses façons (mêlée, rayons, dans une zone, etc.). Sachant que vos adversaires pourront résister, voire même vous renvoyer certains de ces sorts dans les dents, il faut sélectionner soigneusement son équipe pour pouvoir parer à toutes les situations et mener à bien les objectifs, en faisant attention de ne pas trop amocher le décor ou les civils. Dans le cas contraire, vous recevrez moins de points de prestige, nécessaires au recrutement de nouveaux héros. Préparez-vous à les micromanager à chaque instant car le pathfinding est misérable : on a pu voir des héros bloqués dans le décor, incapables de trouver leur chemin et des monstres qui tentaient de passer à travers les murs au lieu d'en faire le tour.



Un peu de technique

Le moteur sans prétention tournera très bien avec la configuration minimum à condition de sacrifier les ombres dynamiques. Remarquez, elles n'apportent pas grand-chose.



Les cinématiques sont parfois franchement moches.

Pack de Super-Héros

Si le mode multijoueur est très prometteur, j'ai beaucoup de mal à imaginer quelqu'un s'amuser avec les cartes et les modes proposés pour l'instant. Le point d'entrée des équipes est toujours le même, il est impossible de « cacher » ses héros pour prendre son adversaire par surprise, on ne connait la composition de l'équipe adverse que quand la partie a commencé et il n'est pas rare de trouver un héros possédant un pouvoir ultime, capable de mettre à mal toute l'équipe adverse. Ajoutez à cela les problèmes de pathfinding, l'absence de minimap et vous aurez une idée du gâchis.

En 2005, c'est impardonnable. Agaçant également, vos personnages sont parfois aussi réactifs qu'un lemming : attaqués, ils ripostent, ou pas. Après des dizaines d'heures de jeu, je n'ai toujours pas compris si c'est un bug ou un comportement voulu. En revanche, après une cinématique, ils oublient systématiquement les ordres que vous veniez de leur donner. Vous, je ne sais pas, mais moi je trouve ça un peu limite. Qui plus est, une sorte de brouillard de guerre invisible masque les ennemis au-delà de votre champ de vision. Du coup, on se retrouve parfois avec un héros dans les vapes, avant même d'avoir pu faire quoi que ce soit parce qu'on était concentré ailleurs. Et ce n'est pas la minimap qui vous permettra de mieux vous dépêtrer là-dedans, puisqu'elle est tout bonnement absente. Quand on joue à un nouvel épisode de Splinter Cell (par exemple), on s'attend à se retrouver en terrain connu. Malgré tout, plein de petits détails vous font remarquer que vous êtes dans un jeu neuf. C'est ce qui manque le plus à ce Freedom Force, qui ne se démarque pas assez de son prédécesseur : mêmes héros, gameplay et pouvoirs identiques, moteur graphique à peine amélioré, etc. Pour un peu, on s'estimerait heureux que les plus gros bugs pénibles aient été corrigés. J'espérais beaucoup de ce nouvel opus, ma déception est à la hauteur de l'attente.

Bishop

En Deux Mots

Malgré une base intéressante, un panel de pouvoirs variés et quelques bons moments, ce nouveau Freedom Force se révèle régulièrement frustrant. Sans être catastrophiques, ses petits défauts freinent le plaisir de jeu, tout comme le manque flagrant d'innovations. Il ne reste plus qu'à espérer que la communauté de fans réussira à améliorer tout ça et à prouver qu'il est plus qu'une bonne idée.

- + Nombreux pouvoirs
- + Concept
- − Doublages
- − Pathfinding
- − Réactions aléatoires des héros

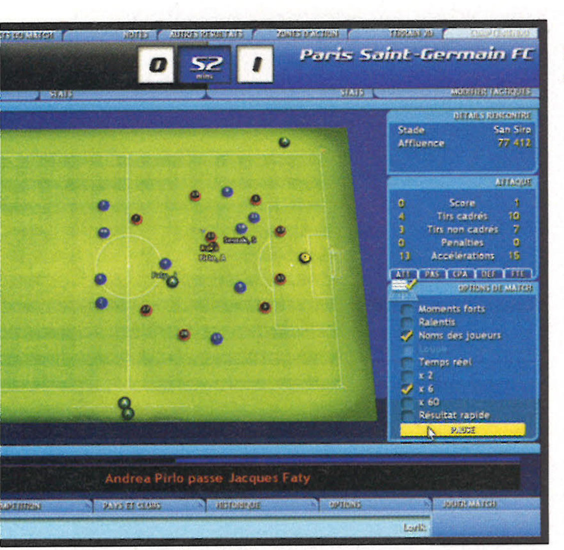
6 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE



INTÉRÊT





Ce match semble opposer l'équipe des Smarties et celle des M&M's.



Cette équipe abracadabrantesque est le fruit d'une base de données fantasque.

L'Entraîneur 5 Saison 04/05

MYTHIQUE OU MITEUX

DEPUIS PLUS DE DIX ANS, L'ENTRAÎNEUR A SUSCITÉ UNE VOCATION DE « GEEK » CHEZ TOUS LES FANS DE FOOT QUI POSSÉDAIENT UN PC. MAIS QUE LEUR ENTOURAGE SE RASSURE, CES DERNIERS VONT POUVOIR REPRENDRE UNE VIE SOCIALE ACTIVE !

Le football a bien changé en un an. Zidane ne fait plus les beaux jours de l'équipe de France, le PSG est passé du statut de prétendant au titre à celui de possible reléguable… et L'Entraîneur, une série culte pour les amateurs de jeux de management, est devenu aussi soporifique qu'une interview de Raymond Domenech.
Le divorce entre Sports Interactive, le studio à l'origine de la série, et Eidos, son éditeur, a changé la donne. Beautiful Game, qui a repris le flambeau, n'a pas le savoir-faire de son prédécesseur. Et ça se sent ! La base de données est d'une incroyable incohérence. L'Entraîneur 5 : Saison 04/05 a beau être sorti avec plus de six mois de retard, certains transferts effectués cet été n'ont pas été pris en compte. Pire encore, lors du premier match de l'équipe de France, ces caractéristiques absurdes vous sauteront aux yeux, avec Warmuz, Pichot, Camadini, Ben Haddou, Bru et André chez les Bleus. Où sont donc passés Vieira et Henry ? Eh ben, ils peinent à la 16e place de la Premier League, et Titi affiche même une moyenne affligeante de 5,38 ! Bref, faire appel à l'agence Professional Football System (un organisme travaillant dans le milieu du foot) n'était pas une si bonne idée, visiblement.

Milan-PSG : 0-1 ! Le bug ultime ?

De plus, la version testée est truffée de bugs en tout genre : disparition de joueurs sur le schéma tactique, doublon sur les news, Réserve qui gagne un match sans compter le moindre joueur, victoire écrasante du PSG sur le Milan AC… Certes, un patch est d'ores et déjà disponible sur le Net, mais il ne gomme pas les lacunes de ce titre. En effet, les possibilités sont ridicules si on le compare à Football Manager 2005, la nouvelle référence du genre ! Il est par exemple impossible de jouer avec les médias, et de mettre de l'huile sur le feu avant un match. Par ailleurs, le moteur de recherche est d'un illogisme total. On s'y perd et on n'y trouve jamais ce que l'on veut. Quant au mode Multi, il a été purement et simplement supprimé ! Pourtant, certains aspects ont été bien pensés, comme les séances d'entraînement, plus complètes, plus accessibles… Et la retransmission des matches s'avère vraiment sympa : on croirait assister au derby entre l'équipe des Smarties et celle des M&M's ! Enfin, ces quelques bonnes surprises ne masquent pas les carences de L'Entraîneur 5, dont les fans cherchaient auparavant les défauts et dont ils auront du mal désormais à trouver les bons côtés. Ah si, le dos de la boîte est assez joli, c'est peut-être ça le bon côté du jeu…

Socrates

Un peu de technique

L'Entraîneur 5 est l'opus le moins gourmand de la série. Pour sa configuration minimale, Eidos annonce même une carte vidéo 4 Mo (le modèle de base en 1991). Mais inutile d'arpenter les brocantes à la recherche de cette antiquité, le jeu marchera aussi avec vos cartes graphiques achetées à prix d'or pour Half-Life 2, Far Cry et Doom 3.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 700 MHz, 256 Mo de RAM, carte vidéo 4 Mo
ÉDITEUR Eidos
DÉVELOPPEUR Beautiful Game Studios/Grande-Bretagne
TEXTE en français VOIX aucune

Sur tableau noir, on définit les courses (blanc) et les passes (rouge) de ses joueurs.







En Deux Mots

Un mythe s'effondre. Après avoir rendu insomniaque les fans de foot, ce cinquième volet de L'Entraîneur possède toutes les molécules d'un somnifère. Un titre ronflant pour un jeu provoquant les mêmes effets secondaires !

+ Les matches entre Smarties et M&M's
- Une interface pas vraiment intuitive
- Une base de données incohérente
- Le mode Online a disparu !

4 TECHNIQUE
2 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT







Config minimum CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
Éditeur CDV Software
Développeur GSC Gameworld/Ukraine
Texte et voix en français



Après trois batailles, le célèbre major Elphinstoun est aux portes de Paris. Pendant ce temps, la redoutable armée égyptienne marche sur Berlin.



1000 hommes alignés en 3 rangées de 40 : Cossacks II vaincu par les maths.

Cossacks II Napoleonic Wars

T C H E R N O B Y L

FANS DE JEUX TACTIQUES EN COSTUME D'OPÉRETTE, FAITES ATTENTION : COSSACKS II ARRIVE. TOUT COMME NAPOLÉON, SON MODÈLE, CE JEU A PLEIN D'AMBITIONS SPECTACULAIRES. ET TOUT COMME LUI, ÇA SE TERMINE PAR UNE CATASTROPHE



Au début elle fait envie, cette suite de Cossacks. Un petit jeu historique, avec des soldats disciplinés qui marchent au pas cadencé dans la mitraille, des salves de mousquets soigneusement chronométrées, des formations évoluant en fonction des besoins tactiques. Et au-delà des simples batailles, Cossacks II c'est aussi une grande campagne stratégique à l'échelle de l'Europe. Mais non, raté. Déjà, techniquement, c'est bof. C'est bien joli la 2D, mais après Rome Total War et Act of War : Direct Action, ça ne passe plus très bien. Plus grave, certaines aberrations de game design sont incompréhensibles. Ainsi, quand les cent-vingt soldats d'une compagnie déchargent leurs mousquets, ils consomment à chaque bordée plus de charbon que tout l'Empire britannique ne peut en produire en un mois (là vous croyez que je plaisante, mais en fait pas du tout). Les munitions étant déduites du stock national à chaque salve, une seule unité un peu excitée de la gâchette peut vider l'intégralité des réserves de poudre de son pays en deux minutes. Je ne vous raconte pas la gueule des copains qui se battent un peu plus loin, quand ils se retrouvent à sec avant d'avoir tiré un seul coup de feu.

L'esquive du télépathe

L'I.A. est pathétique, son seul talent étant de fuir dès que je clique sur une de ses unités : la cible s'écarte instantanément du curseur et cinq secondes après mes canons tirent dans le vide. Le reste du temps l'armée ennemie vagabonde sans but précis, parfois une colonne isolée marche directement à travers mes lignes. Forcément, c'est le massacre. Il n'est pas rare non plus de voir des soldats en déroute qui s'enfuient… tout droit vers mes troupes. RIP. Pire : comme le calamiteux Alexandre, basé sur le même moteur, le jeu ne gère pas les collisions. Laissez tomber la subtilité : empilez toute votre armée sur 30 m². Dès qu'un ennemi approche, faites tirer vos compagnies une par une : vous fusillez les assaillants à bout portant et vous n'êtes jamais pris en train de recharger. Même à court de munition, la tactique du gros pâté est invincible. Pas étonnant : imaginez un mur de baïonnettes brandies par des hommes à douze bras ! Et voilà comment j'ai gagné la grande campagne dès le premier soir. Navrant.

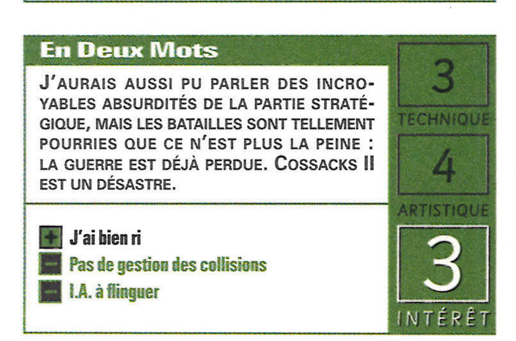
Atomic



Gag : l'I.A. se met en paquet à côté d'un de mes canons (absolument seul), puis s'endort. Sprotch.

Un peu de technique

D'après la pub, Cossacks II peut gérer jusqu'à 64 000 hommes à la fois. En pratique, la plus grande bataille que j'ai vue ne comportait que 4 000 participants, pourtant déjà mon pauvre ordinateur ramait lamentablement. Pour des grosses bastons fluides en 1280x1024, prévoyez un 3 GHz avec 1 Go de Ram.



En Deux Mots

J'AURAIS AUSSI PU PARLER DES INCROYABLES ABSURDITÉS DE LA PARTIE STRATÉGIQUE, MAIS LES BATAILLES SONT TELLEMENT POURRIES QUE CE N'EST PLUS LA PEINE : LA GUERRE EST DÉJÀ PERDUE. COSSACKS II EST UN DÉSASTRE.

+ J'ai bien ri
− Pas de gestion des collisions
− I.A. à flinguer

3 TECHNIQUE
4 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT



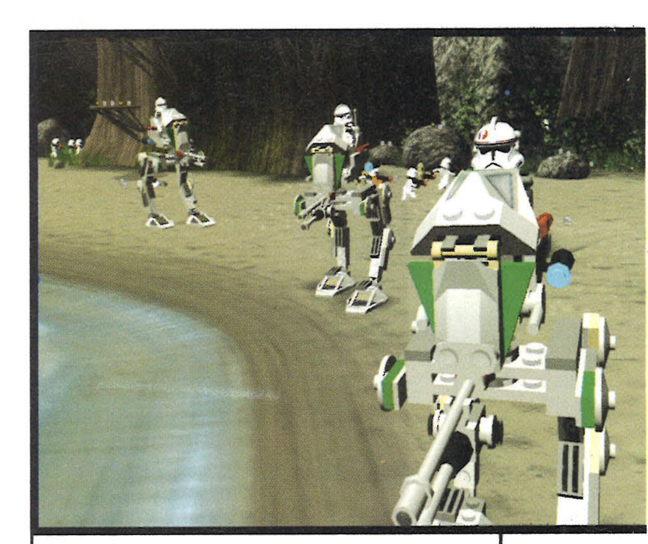


Au détour d'un coin de niveau, on découvre un artefact plein de pixel shaders.

Allez savoir pourquoi, en insérant le CD de Lego Star Wars dans mon lecteur, j'ai été pris d'un méchant a priori à l'égard de la qualité du produit. Le mélange jeu d'action/plateforme destiné aux jeunes avec une double licence commerciale me laissait présager le pire. Pourtant, les premières minutes me rassurent un peu : déjà, c'est joli à regarder et à entendre. La 3D est propre et nette, les animations sont très bien faites (si j'avais imaginé des Lego en train de marcher ou de sauter, ça aurait été de cette manière), c'est fluide et les bruitages de bonne facture sonorisent agréablement l'ensemble. Les commandes, assez basiques, répondent plutôt bien, à part un saut un peu hasardeux de temps en temps. Devant la qualité de la réalisation technique on hésiterait presque à lui reprocher certains combats, un peu chaotiques.



CONFIG MINIMUM CPU CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo Pixel Shader 1.1
ÉDITEUR Eidos Interactive
DÉVELOPPEUR Traveller's Tales/ Grande-Bretagne
TEXTE ET VOIX en français



C'est dommage, j'aurais bien aimé vous raconter le scénario de Revenge of the Siths, mais on nous l'a formellement interdit.

Lego Star Wars

BONNE SURPRISE DU MOIS

LE PROBLÈME QUAND ON EST FAN D'UN GENRE (COMME LES JEUX DE BILLARD, POUR FASKIL), C'EST QU'ON EST SOUVENT DÉSIGNÉ POUR TESTER LES PRODUITS EN RAPPORT AVEC LE SUJET. LA PREUVE, DÈS QU'UN TITRE STAR WARS ARRIVE, C'EST GÉNÉRALEMENT POUR MA POMME.

La brique des étoiles

Pourtant sur le papier, Lego Star Wars n'avait rien pour charmer les hardcore gamers que nous sommes. Le gameplay est basique et enfantin (bouger, sauter, frapper), les puzzles sont simples (déplacer un objet grâce à la force, appuyer sur deux boutons en même temps) et les gags sont souvent débiles, limite puérils. Pourtant, on passe un bon moment à enchaîner les trois épisodes, pour voir à quoi ressemblent Yoda et Darth Maul ou pour assister à une de ses scènes préférées, version Lego. Pour le sport, on tente de récupérer les nombreux bonus cachés. Occasionnellement, on s'extasie devant un effet graphique particulièrement réussi et on rigole en constatant le manque de sérieux avec lequel l'univers de Star Wars est traité. Ça change des adaptations qui se prennent trop au sérieux. Pour casser la routine, les game designers nous font parfois grimper dans des véhicules, le temps d'une course de pods ou pour empêcher le comte Douku de se faire la belle. Plus gadget, une option permet à un de vos potes de vous rejoindre dans la partie et de diriger un des personnages de votre équipe. Vraiment rien de révolutionnaire en soi, mais étonnamment plaisant. Néanmoins, si Lego Star Wars ne s'adresse pas aux fondus de jeux PC, ces derniers pourront se laisser tenter par son gameplay agréablement rafraîchissant, d'autant que le jeu n'est pas vendu très cher, environ 30 euros.

Bishop



Ce passage rappelle fortement Zaxxon, un shoot qui date du Commodore 64.

Un peu de technique

La configuration de base devrait effectivement suffire à faire tourner Lego Star Wars qui semble correctement optimisé. Attention cependant à bien vous assurer de la compatibilité de votre carte graphique avec les vertex et pixel shaders, indispensables pour certains des effets les plus réussis du jeu.

En Deux Mots

Le jeu aurait été catastrophique qu'on n'en aurait pas été surpris. Pourtant, les développeurs ont réussi à concevoir un produit agréable à jouer et à regarder. Typiquement le genre de titre qu'on prétendra acheter pour son petit frère ou son neveu et auquel on jouera en douce, quand tout le monde est couché.

+ Plaisant
+ Rigolo
+ Pas cher
- Certains passages pénibles

7	Technique
6	Artistique
7	Intérêt



Obéissant aveuglément à leur script, pas moins de huit blindés allemands se font massacrer par deux pauvres canons légers de 45 mm.

Stalingrad

RABÂCHAGE

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 366 MHz, 64 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 8 Mo
ÉDITEUR BLACK BEAN GAMES
DÉVELOPPEUR DTF GAMES/RUSSIE
TEXTE EN FRANÇAIS **ET VOIX** EN ALLEMAND ET EN RUSSE

Camarades ! La grande guerre patriotique contre l'envahisseur fasciste continue ! Malgré l'indomptable bravoure des soldats de la puissante Armée Rouge de l'Union des Républiques Socialistes Soviétiques, la vermine hitlérienne frappe aux portes de Stalingrad ! La ville qui porte le nom de notre bien-aimé secrétaire général ne doit pas tomber aux mains de l'ennemi. Plus un pas en arrière ! La 62e Armée aura pour mission de transformer la cité en forteresse et de la défendre jusqu'à la mort. Des troupes spéciales du Ministère de l'Intérieur l'aideront dans sa tâche : pour galvaniser nos combattants et entretenir l'espoir en la victoire finale, tous les fuyards seront exécutés sur place. Nos commissaires politiques débusqueront sans faiblir des quotas hebdomadaires de lâches et de traîtres. Pour aider ces ennemis du peuple à expier leurs fautes et retrouver la foi dans les saines doctrines du communisme libérateur, tous les suspects seront affectés à des bataillons disciplinaires de rééducation par la mort. Ils devront y étudier et reconnaître l'incontestable supériorité scientifique du matérialisme dialectique, tout en courant en rond pour épuiser les munitions des mitrailleuses nazies.

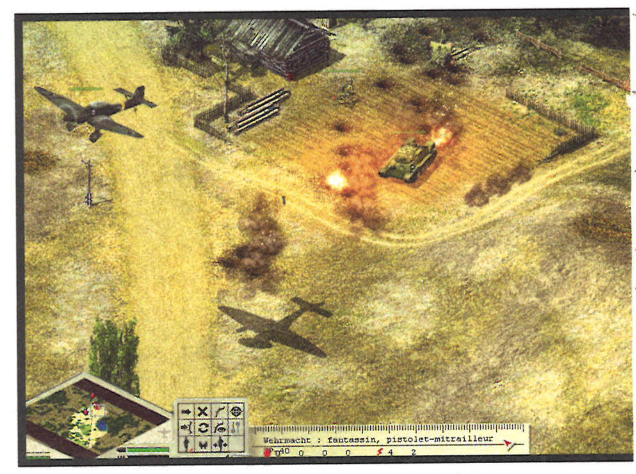
ON MANQUAIT UN PEU DE BATAILLES DE CHARS DE LA SECONDE GUERRE MONDIALE EN CE MOMENT, ALORS LES RUSSES DE DTF NOUS ONT MITONNÉ QUELQUES CARNAGES INSPIRÉS DU PLUS BEL ABATTOIR DE LEUR PAYS. C'EST BIEN GENTIL À EUX.



Vive le camarade Staline !

Chez nous à Joystick, le marxisme-léninisme, c'est notre passion. On était donc forcément un peu déçus de découvrir qu'en fait Stalingrad n'est pas un plaidoyer martial pour la révolution bolchevique et l'instauration immédiate de la dictature du prolétariat : ce n'est qu'une extension stand-alone de plus pour Blitzkrieg, le célèbre jeu de tanks. Malgré les quelques améliorations minimes apportées par cette énième version, en particulier l'allongement des portées de tir pour que les combats soient un peu moins fantaisistes, ça reste encore et toujours du Blitzkrieg : un jeu tactique sympa mais daté, qui peine à se renouveler. Modifier les textes des briefings et la palette de couleur ne change hélas rien aux vieilles lacunes qui plombent le gameplay, toujours les mêmes : I.A. débile, interface déficiente, infanterie ridicule. Joueurs avides de nouveautés, passez votre chemin : seuls les fans les plus endurcis se laisseront charmer par les ruines fumantes aux bords de la Volga.

Atomic



Par souci de réalisme, la précision de l'aviation a été réduite.

Un peu de technique

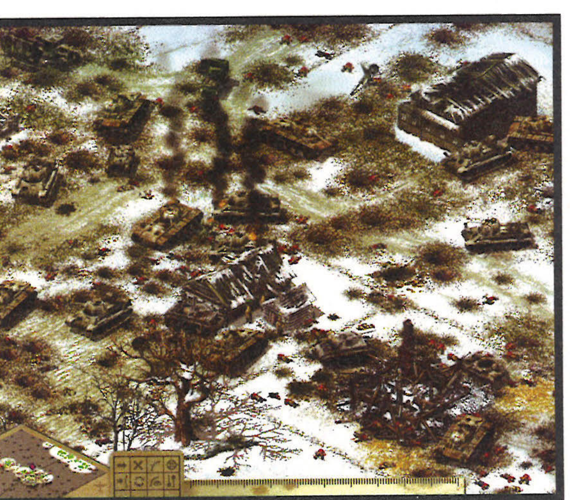
Blitzkrieg est une vieille connaissance, un peu trop vieille même. La configuration mollement conseillée par l'éditeur est exagérément modeste, mais le jeu tourne bien avec 1 GHz, 256 Mo de Ram et une carte 32 Mo.

En Deux Mots

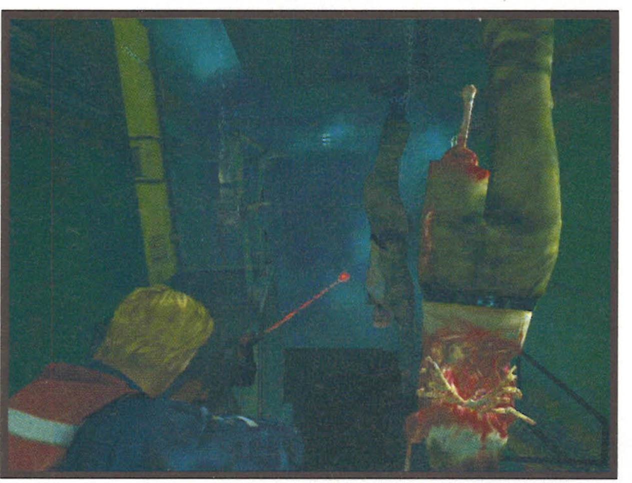
Y'EN A MARRE DE BLITZKRIEG. QUELLES QUE SOIENT LES QUALITÉS DU TITRE ORIGINAL, AU BOUT DE QUELQUES CENTAINES DE MISSIONS ON SE LASSE DE TOUJOURS RETROUVER LES MÊMES DÉFAUTS. UN TITRE À RÉSERVER AUX DROGUÉS.

- \+ Background historique solide
- \+ 43 nouvelles missions
- \- Impression de « déjà vu » écrasante
- \- I.A. toujours aussi nulle

4	TECHNIQUE
5	ARTISTIQUE
5	INTÉRÊT



Voilà un village qui sent bon la victoire.


Ah y'en a de la bidoche pendue au plafond.

OUAH, UN SURVIVAL HORROR RÉALISÉ PAR LES MECS QUI AVAIENT FAIT ALONE IN THE DARK IV (CHTULHU, LOVECRAFT, TOUT ÇA) ! EUH, ATTENDEZ, C'ÉTAIT PAS UN NAVET MAL FICHU, EN FAIT ? J'AI COMME UN MAUVAIS PRESSENTIMENT, SUBITEMENT.

Cold Fear

SCARY MOVIE

Imaginez votre plat préféré préparé juste comme vous aimez, le genre d'image qui vous donne immédiatement envie d'en manger. Imaginez fort… Vous devriez commencer à saliver. Mordez dedans. Horreur ! C'est fade, on dirait du carton sans goût. Voilà ce qu'on ressent en jouant à Cold Fear, le dernier survival horror en date. Ça part super fort : sur un bateau malmené par une mer démontée, votre héros avance tant bien que mal, le flingue à la main. L'équipage ne répond pas aux appels, vos collègues ont disparu, les éléments se déchaînent, c'est intense, les effets graphiques laissent présager le meilleur. On rentre dans une salle, un éclair zèbre le ciel, un zombie apparaît derrière la fenêtre en ombre chinoise. Argh ! J'ai pas eu peur. Mince, pourtant, c'est le genre de scène qui fait sursauter. Étrange. On continue, les premiers vrais zombis vous sautent dessus, sans surprise. Pourtant, ils répondent aux critères du genre : sanguinolants, tapis dans le noir, avec des bouts de bidoche qui manquent. Pareil pour l'éclairage, on est en terrain connu, avec de grandes zones d'ombre qui se veulent inquiétantes, des lumières clignotantes, la lampe torche sur le pistolet du héros, etc. Mais rien à faire, on ne flippe pas une seule seconde.



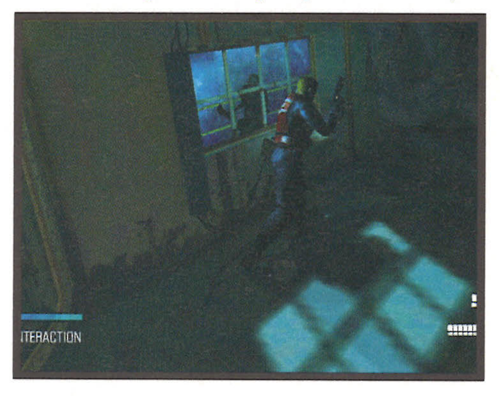
CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Ubi Soft
DÉVELOPPEUR Ubi Soft/France
TEXTE ET VOIX en français

Resident Evil 4 sur PC ? Jamais ?

Cold Fear contient tous les ingrédients qu'on attendait d'un film d'horreur de qualité. Mais c'est loin d'être suffisant pour que la mayonnaise prenne dans un jeu vidéo. L'interactivité et l'anticipation du joueur nécessitent une mise en scène aux petits oignons. Un point qui fait cruellement défaut à Cold Fear. Résultat, pas de frissons, pas un poil qui se lève, rien. Encore plus agaçant, il faut supporter des phases d'exploration et de résolution d'énigmes proches du niveau 0 de la réflexion. Ces dernières manquent cruellement d'originalité et une datation au carbone 14 révélerait probablement qu'elles remontent au premier Resident Evil : ramasser la clé qui ouvre la porte du haut, trouver la vanne pour vider la cale inondée, etc. C'est mou, c'est lent, c'est chiant. Enfin, le gameplay est abusivement directif et restreint énormément vos déplacements (avec, par exemple, une porte qui se « coince » après votre passage) et pourtant on parvient même à se perdre. Je ne vous parle même pas des points de sauvegarde, qu'on trouve parfois après 10 minutes, parfois après une heure. Seul point vraiment positif, l'eau, sans doute la mieux réalisée sous toutes ses déclinaisons : ça goutte, ça suinte, ça ruisselle, ça pleut, ça inonde, il y en a pour tous les goûts (avec une préférence pour le salé). Cold Fear contient tous les éléments propres à l'horreur, à l'exception d'un : une mise en scène flippante. Cette absence ruine sérieusement le gameplay. Dommage.

Bishop

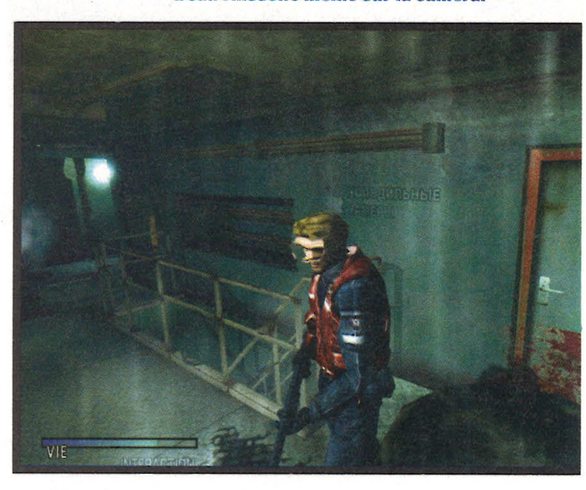
Voici la première frayeur que vous n'aurez pas.



Un peu de technique

Cold Fear ne tourne pas trop mal avec une GeForce 3, correctement avec une GeForce 4 et super bien avec une FX 5700. Pas de miracle, c'est la carte graphique qui fait la différence. Prévoyez malgré tout un microprocesseur suffisant (un Athlon 1800+ suffit), pour éviter les mauvaises surprises.

L'eau ruisselle même sur la caméra.

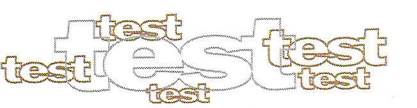


En Deux Mots

COLD FEAR AURAIT PU ÊTRE BON, VOIRE EXCELLENT, IL N'EST QUE TRÈS MOYEN. SI VOUS ÊTES DU GENRE À SURSAUTER QUAND LE TÉLÉPHONE SONNE, IL PARVIENDRA PEUT-ÊTRE À VOUS FAIRE CLIGNER DES YEUX. SI VOS NERFS SONT PLUS SOLIDES QUE ÇA, N'EN ATTENDEZ RIEN DE TERRIFIANT.

+ Graphismes
+ Bien tenté…
- … ça sera pour une prochaine fois.
- Points de sauvegarde
- Même pas peur







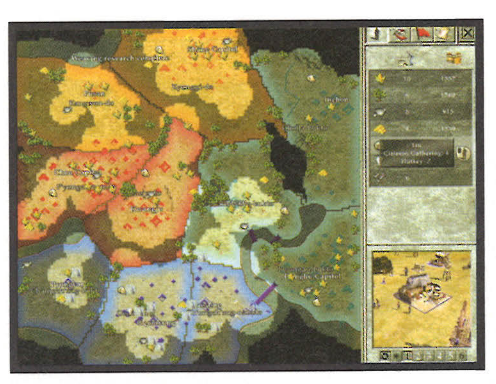


Empire Earth 2

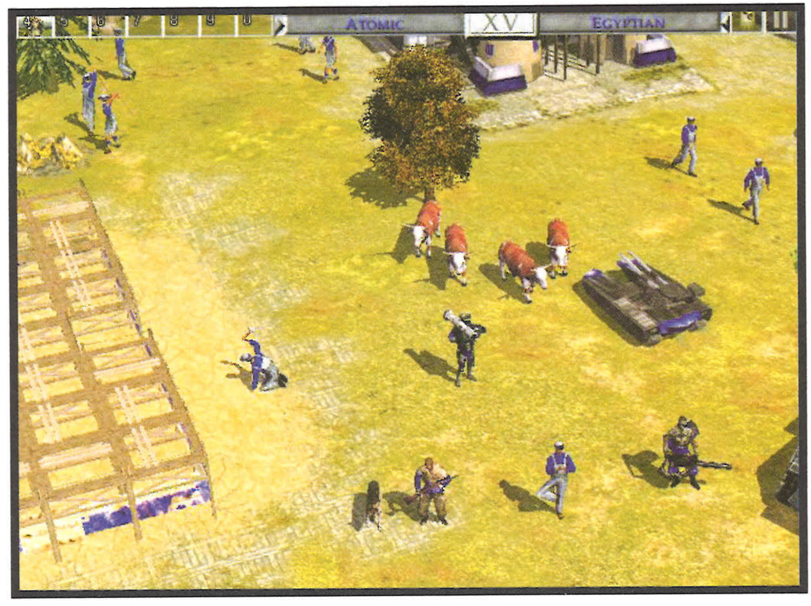
MENUISERIE THERMONUCLÉAIRE

VOUS POUVEZ IMAGINER UN JEU DE STRATÉGIE TEMPS RÉEL OÙ DES TANKS MAGNÉTIQUES BABYLONIENS AFFRONTENT DES GATLINGS LASER AZTÈQUES POUR S'EMPARER D'UN POMMIER ? MOI NON PLUS. MAIS CHEZ MAD DOC SOFTWARE, ILS Y ARRIVENT.

Le thème d'Empire Earth évoque Civilization : une tribu de l'âge du bronze fonde sa première ville, s'efforce d'exterminer ses voisins et gravit l'échelle des technologies au pas de course afin d'être la première à fabriquer la bombe atomique. Mais le gameplay ferait plutôt penser à Age of Empire : des hordes de paysans qui moissonnent des ressources, des villes anarchiques qui recouvrent des pays entiers et aux bâtiments minuscules comparés à leurs habitants. Concrètement le but est de couper du bois et trouver de l'or pour fabriquer des soldats, puis d'envoyer un gros paquet de tueurs vers la base adverse. Quand tous les défenseurs sont morts, le vainqueur a le droit de casser toutes les maisons ennemies en tapant dessus pendant cinq minutes avec des épées. Quand on mélange les deux, ça donne un STR boulimique, avec des tas de ressources différentes à collecter et une course aux armements échevelée qui va de la pointe de silex au cyborg à plasma. Mais alors que les statistiques des unités suivent la chronologie (un canon à fusion tape plus fort qu'une massue en pierre), le gameplay reste le même du début à la fin : les chiffres évoluent, mais pas l'impression de jouer avec une tribu de l'âge du bronze.



La carte générale est très utile pour essayer de coordonner des dizaines d'unités simultanément.



Le stade suprême de la civilisation : le cyborg chasseur-cueilleur.

 TOUT PUBLIC  10 INTERNET  LOCAL 10 IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Vivendi Universal Games
DÉVELOPPEUR Mad Doc Software/États-Unis
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS DANS LA VERSION TESTÉE

Les trois campagnes solo du jeu permettent de jouer avec des leaders historiques. Ici, le prestigieux Teddy Roosevelt. Wouah.

I want to believe

Et je crois que c'est de là que vient mon allergie au jeu : on m'explique que je dirige une société futuriste en l'an 2230, mais sur l'écran je vois des bergers et des fermières qui fabriquent un bombardier orbital avec des fruits, du fer et des planches (si !). J'ai beau faire des efforts, j'y crois pas une seconde. Il faut dire que la complexité du système et la nécessité de jongler dans l'urgence avec des concepts peu intuitifs n'aide pas vraiment à s'y intéresser. Pourtant l'interface est très bien faite et allège la charge du joueur, à condition qu'il intègre tous les raccourcis, astuces et séquences qui permettent d'optimiser ses résultats. L'intelligence artificielle minimale dont font preuve les unités au combat ajoute encore au stress et à l'impression générale de manque de contrôle de la situation. En y consacrant beaucoup de temps, on doit certainement pouvoir tirer plaisir des innombrables subtilités du gameplay. Le tout est de savoir si vous avez vraiment envie de faire des efforts pour vous amuser…

Atomic

Un peu de technique

Le moteur 3D n'est pas à la pointe de la technologie, mais il inclut quelques effets atmosphériques intéressants et un zoom relativement puissant. Comptez donc sur un 2 GHz, 512 Mo de Ram et une carte graphique 128 Mo pour profiter pleinement du jeu.

En Deux Mots

Sur le plan du gameplay, Empire Earth 2 regorge d'idées intéressantes. Hélas les efforts d'imagination nécessaires pour s'y plonger risquent d'en laisser plus d'un déçu.

- \+ Bonne interface
- \+ Un jeu très riche…
- − …si on prend le temps de l'étudier
- − Pathfinding rebelle

6 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE

6 INTÉRÊT

PC CD-ROM

SÖLDNER

SÖLDNER "SE POSITIONNE COMME UN POIDS LOURD DU GENRE !"
TOTAL PC JEUX





Nécessite la version complète de "Söldner: Secret Wars"
ou de "Söldner Reloaded"

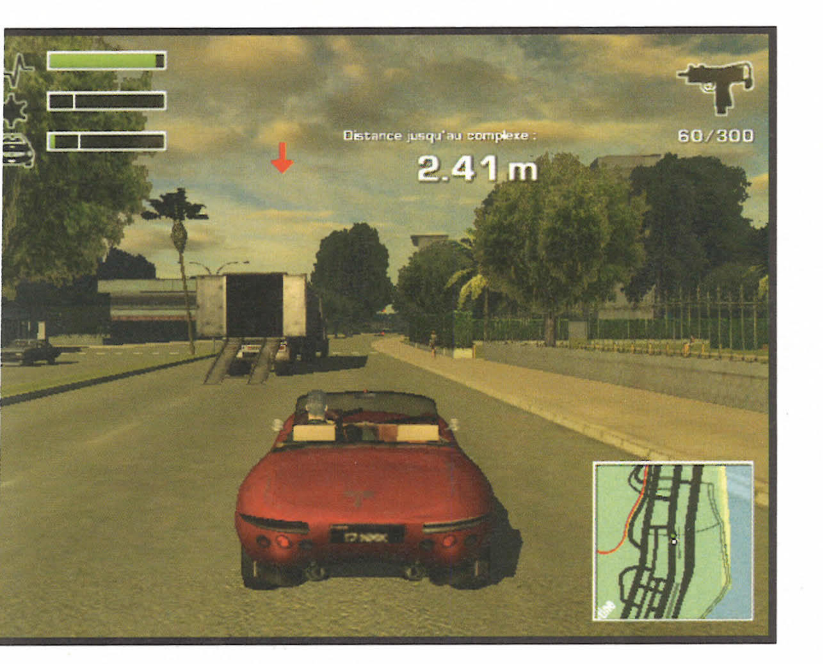


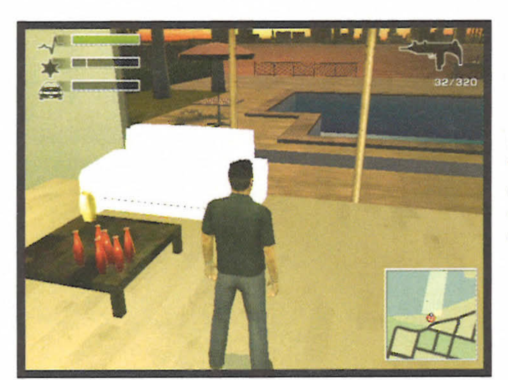












La maison de Tanner, avec un canapé très blanc et de nombreux escaliers.

Driv3r

N'EST PAS GTA QUI VEUT

SORTI SUR CONSOLE IL Y A UN PEU MOINS D'UN AN, LE TRÈS MAUVAIS DRIVER 3 S'INCRUSTE FINALEMENT SUR NOS PC. ALORS ? QU'ONT FAIT REFLECTIONS ET ATARI POUR AMÉLIORER LE JEU ET ÉVITER DE TERRIBLES CRITIQUES ?



CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Atari
DÉVELOPPEUR Reflections/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français

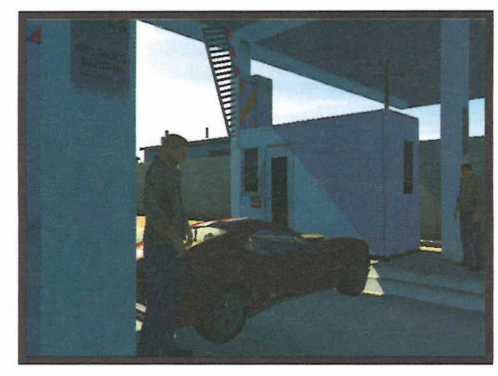


La plupart des piétons arrivent à m'éviter. Pas tous, certes, mais faut vraiment insister pour écraser quelqu'un...

Tanner, c'est un policier trop fort qui conduit super bien. Pour capturer tous les méchants qui volent des voitures, il fait semblant d'être méchant aussi. Mais ce n'est pas dur, parce qu'il est un peu méchant pour de vrai des fois. En tout cas ça marche. La chef des méchants donne du travail à Tanner et il réussit toujours ! Parfois à pied, parfois au volant d'un tas de voitures différentes. Il ne les achète pas, les voitures, il les vole aux gens dans la rue. Et les gens, des fois, ils tirent sur Tanner. Et même les policiers le poursuivent parce qu'ils sont bêtes et ils ne savent pas que Tanner n'est pas un vrai méchant en fait. Heureusement, ils abandonnent vite. Lui, il s'en moque, il fait sa mission. Parfois il casse tout, parfois non. Il tue aussi d'autres méchants qui ne bougent pas avec des pistolets, des fusils et des grenades. Tanner, il vit à Miami, mais après il part à Nice et à Istanbul. Et à la fin, il tue un super-méchant.

Après Enter The Matrix...

Merci mon petit Bruno pour ce résumé, va donc faire tes devoirs. À présent, parlons peu, parlons bien. Le gameplay de Driv3r fait pitié. D'abord, on se retrouve à trifouiller les options pour jouer correctement avec un mélange joypad/clavier/souris. Ensuite, j'hésite entre vous expliquer les missions ou mon idée de Marathon Derrick : tous les épisodes en un week-end... Les missions ? Bah, tout est arrangé pour qu'on ne sorte pas trop du chemin prévu et si on se plante un tout petit peu, on est bon pour tout recommencer encore et encore. Aucune liberté, aucun fun. L'action de Driv3r rend un vibrant hommage aux meilleurs polars télévisuels français, avec de palpitantes courses-poursuites où un scooter donnera une plus grande impression de vitesse qu'une Ferrari. Waouh. Même le scénario n'arrive pas à nous garder éveillé. Et c'est laid ! Mon Dieu que c'est laid : textures moches, modèles vilains, couleurs



C'est exactement ce que je voulais faire ! Je voulais me garer. Juste là. Parfait.

dégueulasses, animations ridicules, contrôles mous, visée imprécise, musiques gonflantes, bruitages moyens, décors vides... Je continue ? Avec l'I.A. d'une huître bouillie et des milliers de bugs qui squattent l'ensemble du jeu, Driv3r tourne très souvent au burlesque : on rit, on rit et puis on désinstalle cette daube.

Fumble

Un peu de technique

Pensez à patcher Driv3r si jamais vous êtes assez fou pour l'installer. Comptez aussi sur 512 Mo de Ram minimum, voire 1 Go. Ça n'empêchera pas le clipping ni les bugs graphiques, mais un peu de fluidité sera vitale dans ce jeu aux contrôles aussi souples que Stephen Hawking.

En Deux Mots

Des tonnes de fric injectées dans le marketing d'un produit pourri, ça gonfle les chiffres de vente sur console mais pas la crédibilité. J'espère qu'aucun joueur PC ne tombera dans le panneau. Et patience, GTA San Andreas arrive.

+ Les cinématiques potables
− Tout le reste
− Le côté arnaque

3 TECHNIQUE
2 ARTISTIQUE
1 INTÉRÊT



Sur Amazon, ce jeu est soldé en neuf à 5 dollars. Je me demande pourquoi !

War Times European Frontline

ILS ONT OSÉ

Config minimum CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo **Éditeur** Strategy First
Développeur Legend Studios/Espagne **Texte et voix** en français

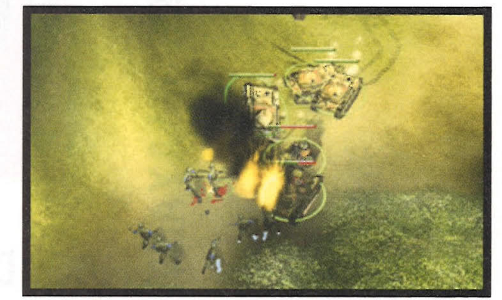
OUI, ENCORE UN STR DEUXIÈME GUERRE MONDIALE. MAIS ATTENDEZ, CELUI-CI EST VRAIMENT ORIGINAL ! IL EST... DIFFÉRENT.

En cas d'exposition par surprise à War Times, première réaction : la stupeur effarée. En proie à une intense sensation de perte d'équilibre, le sujet essaye tant bien que mal de connecter ce qu'il voit avec la réalité. Deuxième phase : le fou rire. Quand la victime s'aperçoit qu'il ne s'agit pas d'un bug exotique mais qu'en fait le jeu marche tout à fait normalement. Troisième phase : la négation. Non attendez, c'est encore les autres qui me font une blague. Arrêtez les gars, donnez-moi le vrai jeu, c'est pas marrant. Quatrième phase : l'angoisse. C'est impossible, dans cet état il ne devrait pas être vivant. Pas avec des blessures pareilles... Cinquième phase : la honte. Le joueur détourne les yeux et s'efforce de siffloter en pensant à autre chose. Devant lui, une cinématique montre des flèches agressives qui envahissent la Pologne. Sixième phase : la curiosité morbide. Un cube peinturluré qu'un dément voudrait faire passer pour un « général allemand » se promène à pied dans un simulacre de forêt. Il doit trouver la sortie du labyrinthe en assommant tous les fantômes gloutons polonais qu'il croise, puis tuer le « général polonais » qui l'attend à la sortie. O.K., facile, deuxième mission : envoyer des paysans dans la mine de fer, puis dépenser les points pour acheter des parachutistes. S'en servir pour envahir la Belgique. Fantastique, troisième mission : toujours en vadrouillant dans la forêt, retrouver le « général Guderian » et détruire la France avec ses trois tanks. Attention ! Cette fois l'ennemi a acheté des grenades ! Les trois panzers avancent en faisant vrrr-put-put, se coincent les uns dans les autres, traversent les rochers. Septième phase : la désinstallation.

Atomic

+ Bon exemple de truc complètement nul − Je me sens souillé

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
2	0	1



Neverend La Malédiction des Fées

RPG À BANNIR

TIENS, JE NE SAVAIS PAS QU'ON LANÇAIT UNE RUBRIQUE SHAREWARE ? QUOI ? 40 EUROS ? REMARQUEZ, PEUT-ÊTRE QUE NEVEREND LES VAUT ?

Config minimum CPU 800 MHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo **Éditeur** Micro Application
Développeur Mayhem Studios/Slovaquie
Texte en français



+ L'initiative en combat − Je ne trouve pas les mots

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
2	4	2

Il était une fois, dans le merveilleux royaume de Joystick, un vilain petit RPG nommé Neverend : la Malédiction des Fées. Neverend était très malheureux, car tous les autres jeux se moquaient de lui. Ils se pavanaient avec leurs beaux graphismes, leurs jolies animations, leurs interfaces pratiques ou leur gameplay audacieux. Le pauvre Neverend, lui, n'avait rien de tout cela, il ressemblait à un vieux jeu tout pourri. Son histoire racontait le destin d'Agavaen, jeune fée œuvrant malhonnêtement au sein d'une troupe de brigands. Dès le départ, une embrouille la contraint à tuer son boss et courir après les voleurs de sa précieuse amulette. Sur une carte 3D risible, vue d'en haut façon Zelda, Agavaen s'aventure alors dans des lieux spéciaux et se jette dans des combats. Les premiers restent représentés en 2D, habités de quelques persos 3D avec qui taper la discute ou marchander. Les affrontements, eux, prennent place dans le plus pur style RPG nippon : les adversaires se plantent face à face et se tapent dessus à tour de rôle. Au final, le système de jeu s'avère simpliste sans toutefois être aberrant. Un jour donc, Neverend subit l'épreuve du test comme tous les autres jeux de la rédac. Peut-être deviendrait-il subitement un magnifique RPG, gagnant ainsi le prestige et l'admiration de ses pairs ? Eh bien non, Neverend est bel et bien tout pourri tout moche. On tombe sur des ennemis, des bugs ou des crashs toutes les trente secondes, c'est insupportable. Aucune caractéristique du jeu vaguement au-dessus du seuil de nullité ne rattrape la médiocrité du reste. Désolé Neverend, mais cette Malédiction des Fées qui plane sur toi se révèle terriblement efficace. Tiens, prends ce sac et cache-moi cette vilaine tête par pitié.

Fumble



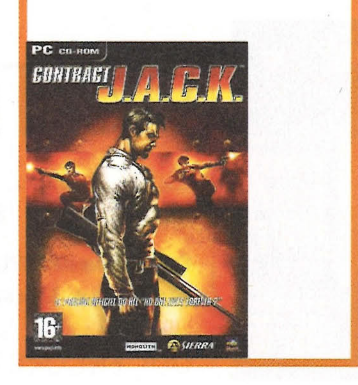
Certains points des règles des combats annoncent quelques possibilités tactiques... mais c'est mouuuuu !

AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

Contract J.A.C.K.

Genre : Prélude
Infos : Environ 7 euros – CPU 733 MHz + 256 Mo de Ram + Carte vidéo 3D 32 Mo – Vivendi Universal Games
Note : 6/10 dans Joystick N°154

Ah, Kate Archer... Qui ne se souvient pas de la prodigieuse héroïne kitsch et disco de la série No One Lives Forever ? En revanche, John Jack est moins connu. Normal, c'est un méchant, un vrai, qui donne des coups de genou là où ça fait mal. Contract J.A.C.K. ne peut pas prétendre au titre de jeu de l'année, notamment à cause de l'intelligence artificielle un peu limite et de la durée de vie nettement trop courte. Néanmoins, c'est un bon défouloir, rempli d'humour et doté d'une ambiance rétro absolument inimitable. À un si petit prix, il remplacera agréablement un film pourri au ciné.





Severance

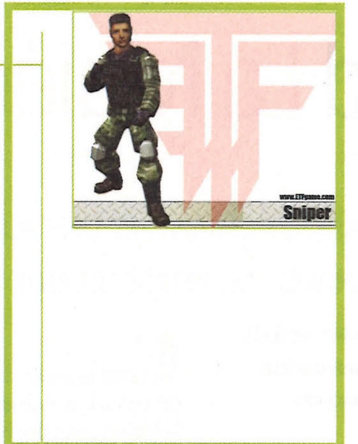
Genre : Coupe-coupe
Infos : Environ 10 euros – CPU 400 MHz + 64 Mo de Ram + Carte 3D 8 Mo – Collection Excellence de Codemasters
Note : 89 % dans Joystick N°124

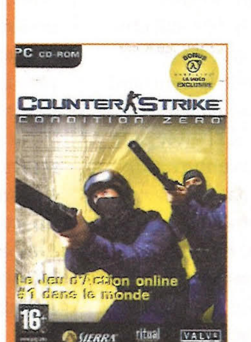
Ouah, Severance. C'est super vieux ça : mars 2001. Il fallait une configuration de folie pour le faire tourner correctement à l'époque à cause de ses ombres portées, projetées par la torche qu'on avait à la main. Remarquez, elle était aussi indispensable pour voir quelque chose dans les caveaux et autres cryptes qu'il fallait explorer. Et surtout, elle permettait de repérer les nombreux ennemis indispensables à un Hack&Slash digne de ce nom. Bon, aujourd'hui il fait un peu dépassé graphiquement et sa maniabilité est un peu agaçante parfois. Il reste quand même une expérience intéressante dotée d'une durée de vie respectable.

Enemy Territory Team Fortress

Genre : Fusil à clous
Infos : Gratos – CPU 800 MHz + 128 Mo de Ram + Carte 3D 32 Mo – Activision
Note : Non testé dans Joystick

Si vous jouez à Quake 3 sur le Net, vous connaissez déjà Q3F, une adaptation de Team Fortress. Des fans viennent de le porter sur Ennemy Territory qui, rappelons-le, est super gratuit. Totalement dédié au jeu en multi sur Internet ou avec des potes en réseau local, ETF propose une quinzaine de cartes aux objectifs variés ainsi qu'une dizaine de classes différentes. Trouver sa place dans une équipe et savoir jouer son rôle sont bien sûr primordiaux. Graphiquement, c'est pas le top, mais qu'importe c'est fun et bien fait. N'hésitez pas à le télécharger pour l'essayer, il vaut vraiment le détour. Et c'est gratuit. Je l'ai déjà dit ?





Counter-Strike Condition Zero

Genre : Même pas pour rire
Infos : Environ 15 euros – CPU 600 MHz + 256 Mo de Ram + Carte 3D – Premier Collection de Vivendi Universal Games
Note : 2/10 dans Joystick N°157

Je ne sais pas trop pourquoi ce jeu est encore à la vente, j'espérais qu'on n'en entendrait plus jamais parler à la sortie de Counter-Strike Source. Rappelons qu'il lui a fallu plus de trois ans pour enfin sortir et qu'il s'est révélé être un navet sans nom. Ne perdez pas votre temps et votre argent, le mode solo ne vaut même pas le détour. Si vraiment vous voulez filer de la thune à Valve, achetez Half-Life 2 et CS Source. Non, je ne recommande pas ce jeu, c'est juste pour vous inciter à continuer à ne PAS l'acheter.



l'odyssée du jeu d'aventure



PAR DIDIER BONVIN

Le jeu d'aventure, à part quelques productions anecdotiques, a quasiment disparu du paysage vidéoludique actuel. Un peu comme les shoot'em up, il appartient au passé, à un âge d'or mythique du jeu vidéo, auquel les aïeux grabataires se réfèrent encore, la larme à l'œil et la goutte au nez.

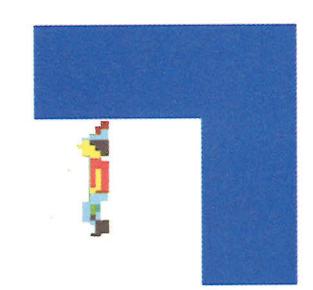
La seule évocation de titres comme Zork, King's Quest ou The Pawn suffit à provoquer chez eux un flot intarissable de souvenirs émus. Désuet de nos jours, le jeu d'aventure a pourtant posé les bases fondatrices du jeu sur ordinateur. Exploration, collecte d'objets, inventaire, système de score, tout a été inventé entre 1972 et 1976 dans Colossal Cave Adventure, un des premiers jeux de l'histoire de l'informatique. Ce fonctionnement inspire encore la majorité des créations actuelles. Alors, même si le jeu d'aventure est une espèce en voie d'extinction, il méritait bien un dossier. Sans son influence primordiale et prépondérante, l'évolution du jeu vidéo, mon cher Darwin, aurait peut-être pris une tout autre direction.

1972, LES ORIGINES PRÉHISTORIQUES

Historiquement, c'est à William Crowther que l'on doit le premier jeu d'aventure. Il n'a pas encore sa statue, ni la légion d'honneur, mais ça ne saurait tarder, nous a assuré Jacques Chirac entre deux bières. À la fois spéléologue et programmeur (William, pas Jacques), ce pionnier en la matière joint ses deux passions en programmant un jeu d'exploration de caverne sur les premières machines de l'époque, des mini-ordinateurs, les ancêtres du micro-ordinateur en beaucoup plus lourd, plus gros et plus laid. Travaillant dans une compagnie spécialisée dans les routeurs arpaNET — l'ancêtre d'Internet, un réseau réservé à l'époque à l'armée, aux universités et aux laboratoires de recherche — William Crowther trouve le temps de développer Colossal Cave Adventure. C'était en 1972, à l'époque vous n'étiez peut-être pas encore né, et vos parents s'habillaient comme dans Starsky & Hutch en se déhanchant sur de la musique funky. L'histoire du jeu vidéo lui en est reconnaissante, William Crowther était peu



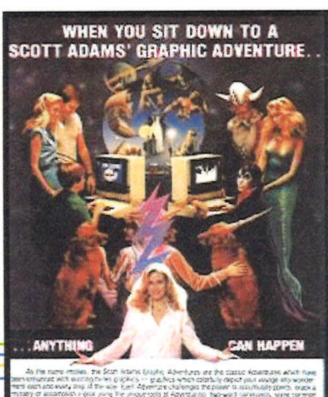
Avec Original Adventure, l'éditeur du premier jeu d'aventure envoie un certificat de magie numéroté et signé par les auteurs !



attiré par les paillettes du mouvement funk. En programmant Colossal Cave Adventure, il pose les principes de base des jeux sur ordinateur : exploration, collecte d'objets et résolution d'énigmes. Des principes si ingénieux qu'ils sont encore utilisés plus de trente ans après. Ce premier titre se répand comme une traînée de poudre enflammée sur l'arpaNET. Pour nos yeux saturés par les performances ahurissantes des dernières cartes accélératrices 3D, il n'y a rien de bien excitant visuellement dans Colossal Cave Adventure. C'est un jeu purement textuel, sans l'ombre d'une quelconque illustration. Il propose au joueur, après une description de l'environnement dans lequel il se trouve, de taper des instructions, du style « go north » ou « take key », pour se déplacer ou exécuter des actions. Les mots introduits sont ensuite examinés par un analyseur syntaxique, pas plus de deux mots à la fois, s'il vous plaît, puis une réponse s'affiche pour expliquer le résultat de l'action. En apparence aussi attrayant qu'une fenêtre MS-DOS en basse résolution, ce fut pourtant un coup de génie, dont l'influence est encore évidente de nos jours. 1972, c'est aussi l'arrivée de Pong, le premier jeu d'arcade de l'histoire. À cette époque, les hommes décidèrent de changer le destin des machines. L'inclination naturelle de l'humain vers le jeu transforma les supercalculateurs, construits dans un but scientifique ou militaire, en partenaires ludiques. Alléluia ! L'histoire qui a fait de nous des passionnés des pixels et des autistes sociaux peut enfin commencer. Quatre ans plus tard, en 1976, le funk ne cède pas encore aux assauts de la disco et Colossal Cave Adventure bénéficie d'améliorations fondamentales. Don Woods, chercheur au Stanford Artificial Intelligence Laboratory (SAIL), enrichit et complète ce jeu déjà mythique. Il y ajoute l'idée géniale du score. Fan de Tolkien, il introduit aussi une nouvelle partie sur un volcan (Mount Doom) ainsi que de nombreux éléments issus de l'univers des Terres du Milieu. Elfes, trolls, nains hantent le donjon et rapprochent ainsi encore plus Colossal Cave de l'image du jeu tel qu'on le connaît actuellement. Le programme, retouché et perfectionné, sera sobrement intitulé Adventure. La même année, Jim Gillogly porte le code du jeu en langage C sous Unix. Auparavant, il était en Fortran, limitant ainsi le jeu aux plus puissants mastodontes des laboratoires de recherche. Avec le langage C, Adventure tourne sur les micro-ordinateurs de l'époque et un plus large public peut y accéder. En 1981, Walt Bilofsky, le fondateur de The Software Toolworks (qui fut rebaptisé Mindscape par la suite) commercialise une version pour les premiers IBM PC sous le nom The Original Adventure. Les joueurs ayant réuni tous les trésors et accumulés tous les points obtiennent un code secret qui leur permet de recevoir un certificat de magie signé par les auteurs Don Woods et William Crowther. Tous les fondateurs des plus grosses compagnies, de Sierra à Infocom, reconnaîtront l'influence prépondérante d'Adventure sur leurs créations. Steven Levy, le chef de la rubrique technologique de Newsweek, a dit à son propos : « Jouer aux jeux d'aventure sans avoir testé celui-là équivaudrait à être un prof d'anglais à la fac qui n'aurait jamais jeté un coup d'œil à Shakespeare. » Les joueurs en mal d'érudition sont donc avertis ! Ils peuvent télécharger ce classique fondateur un peu partout sur le réseau notamment sur ce site : http://www.rickadams.org/adventure/index.html.

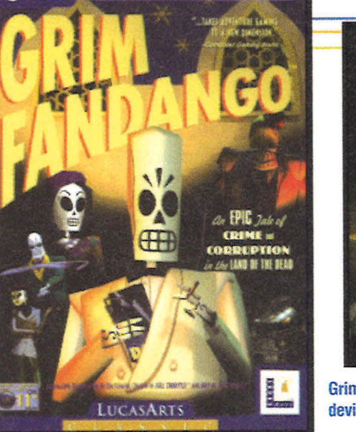
1978, L'AVENTURE SE RÉPAND

Scott Adams est un autre pionnier de l'âge d'or de l'informatique. Fan de Colossal Cave, il décide de programmer, en langage BASIC, sa propre aventure sur un micro-ordinateur très répandu à l'époque, le TRS-80. En 1978, il fonde ainsi, avec sa femme, Adventure International (AdventureSoft en Europe) et développe de nombreux jeux inspirés par l'univers de l'heroic fantasy, de



L'auteur Scott Adams devient une superstar, d'étranges pubs sont là pour le confirmer.





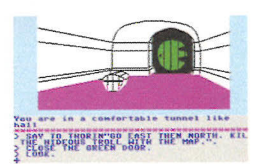


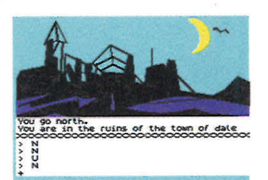
Grim Fandango, et son univers à la Tim Burton, devient une référence culturelle.

TOLKIEN, INCONTOURNABLE

Au début des années 80, le jeu d'aventure est un genre tellement populaire que même Atari, pourtant spécialisé dans le jeu d'arcade pur et dur, s'y met. En 1982, un de ses studios, Melbourne House, publie The Hobbit. Malgré des graphismes à la limite du gribouillage, de nombreux bugs et des temps de chargements très longs, la fascination opère. Le fait qu'il s'agit du premier jeu à être officiellement labellisé Tolkien est pour beaucoup dans ce succès. Pour la première fois sur un ordinateur, les joueurs peuvent pénétrer dans des lieux et interagir avec les vrais personnages des Terres du Milieu. En plus, une copie du livre de Tolkien est incluse dans le boîtier d'origine. The Hobbit est édité sur les machines les plus vendues de l'époque, le Commodore 64 et le ZX Spectrum, mais fit aussi le bonheur des possesseurs de bécanes carrément obscures, comme le Dragon 32 ou l'Oric.

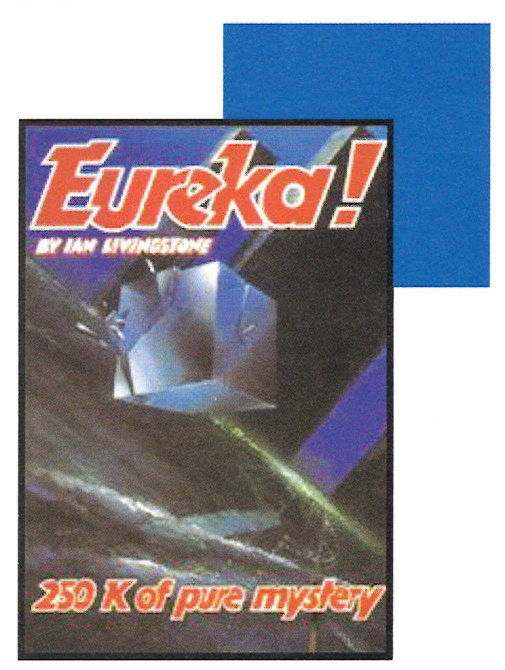




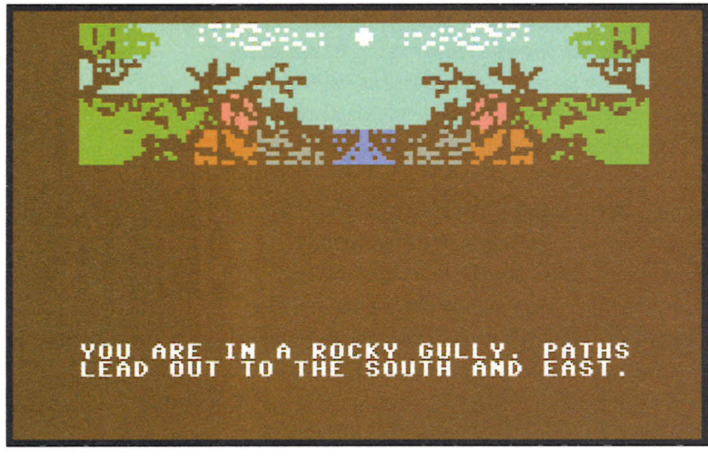


Avec des graphismes pareils, il fallait quand même une bonne dose d'imagination aux joueurs...

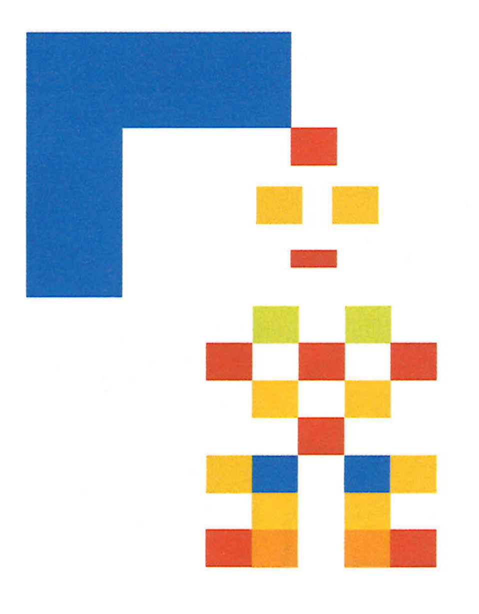
la science-fiction ou des super-héros. L'arrivée de machines plus puissantes et de capacités graphiques plus élevées sonnera le glas des jeux d'aventure purement textuels. Les joueurs attendent du son, des animations, du visuel qui impressionnent. Comme beaucoup d'autres et par manque de renouveau, la compagnie Adventure International fera faillite en 1985. En 2000, Scott Adams fait un retour remarqué avec Return to Pirate Island 2. Il reste une légende respectée dans le monde du jeu sur ordinateur. (Il a notamment été invité pour tester et commenter la version bêta d'Everquest 2.) Les joueurs peuvent le rencontrer en ligne sur un serveur d'Everquest. Il y joue cinq personnages différents, sur cinq ordinateurs en même temps ! Très ouvert, il a un site sur lequel les fans ou les curieux peuvent le contacter : www.msadams.com



Créé par Ian Livingstone, le père des livres dont vous êtes le héros, Eureka ! donne la fièvre à l'Europe en 1984.

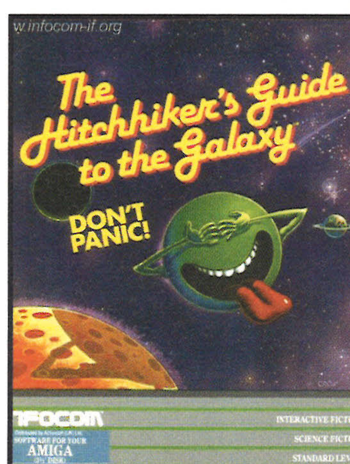


Quand on voit les screenshots d'Eureka ! et que l'on sait que Faskil y a passé des mois, on espère que ce n'était pas pour les graphismes.



AVEC INFOCOM LE JEU D'AVENTURE TEXTUEL SE VEND PAR MILLIONS

En 1977, Dave Lebling et Marc Blank, deux étudiants du déjà légendaire Massachusetts Institute of Technology s'engouffrent dans l'Adventure de Don Woods. Fascinés, ils décident de créer un jeu similaire. Il s'appellera Zork. Cette série sera le premier « million sellers » de l'histoire du jeu d'aventure. Rejoints par d'autres étudiants, Lebling et Blank décident aussi de créer leur propre entreprise de jeu en 1979. C'est la naissance d'Infocom. L'évocation de ce nom fera baver d'émotion les plus vieux joueurs d'entre nous. Le label Infocom sur un boîtier devient le synonyme d'une qualité inégalable dans l'écriture, la mise en scène, le génie des énigmes ou l'humour. Cette compagnie restera une des plus talentueuses et prolifiques dans la production de jeux d'aventures textuels. Entre 1980 et 1981, le jeu Zork sort sur TRS-80 et Apple II. Quelques milliers de titres sont instantanément écoulés, par la suite la série dépassera

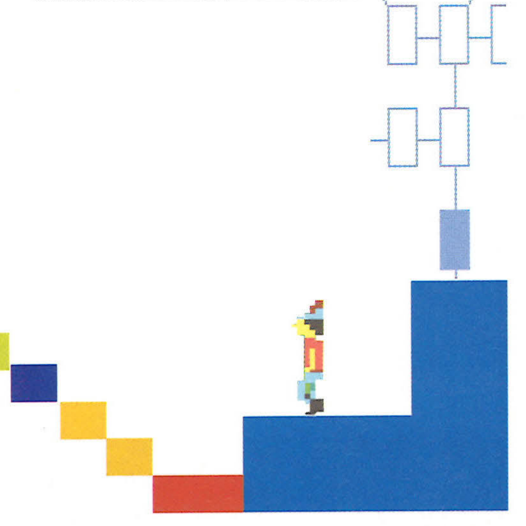


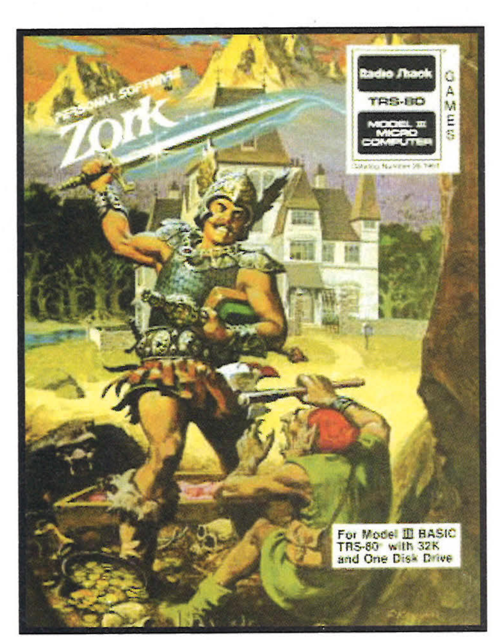
Le guide galactique, un jeu d'aventure 100 % textuel, coécrit par Douglas Adams, l'auteur du best-seller en personne !

EUREKA !

Ian Livingstone, le père des « livres dont vous êtes le héros »— la version papier du jeu d'aventure, un phénomène d'édition dans les années 80 qui dépassa les 15 millions d'exemplaires vendus — a aussi été saisi par l'engouement mondial pour le jeu sur ordinateur. Il y contribue avec sa propre création, le très ambitieux « Eureka ! » : cinq jeux d'aventure et cinq jeux d'action qui se déroulent dans cinq époques différentes pouvant être joués séparément, la Préhistoire, la Rome Antique, la Grande-Bretagne arthurienne, la Deuxième Guerre mondiale et le présent.

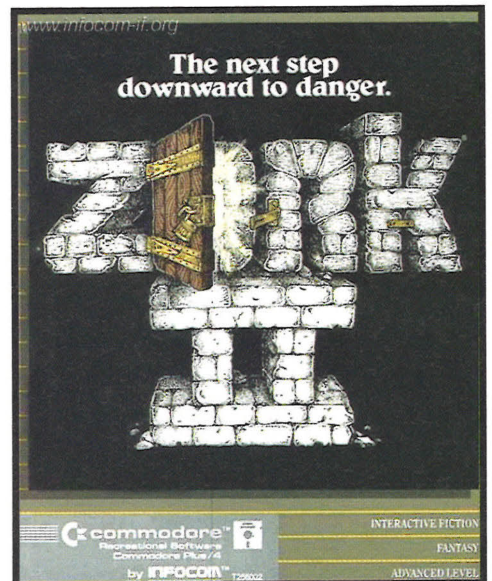
Eureka ! provoque une fièvre dans toute l'Europe vidéoludique. Au-delà du génie créatif indéniable de Ian Livingstone, les raisons des nuits blanches et des yeux rouges chez les possesseurs de Commodore 64 ou de Spectrum sont aussi pécuniaires. L'éditeur Domark offrait 25 000 livres sterlings, du vrai argent donc, au premier joueur qui résoudrait les mystères d'Eureka ! Cette somme ne resta pas virtuelle et fut réellement offerte à un joueur lors du Personal Computer World Show de 1984.





Avec des boîtiers pareils, pas étonnant qu'il s'en soit vendu des millions de Zork.

le million d'exemplaires vendus. La saga d'Infocom continue avec des perles comme Suspended, Planetfall, Infidel, Spellbreaker ou Leather Goddesses of Phobos, confirmant à chaque fois son statut de plus brillant éditeur de son époque. À un tel point que l'auteur du Hitchhiker's Guide to The Galaxy, Douglas Adams en personne, contacte la compagnie, déclarant qu'il voulait que ce soit la seule autorisée à adapter ses livres. Il participera lui-même à l'écriture du jeu. Sorti en 1984, Hitchhiker's Guide to the Galaxy est un nouveau succès colossal. La fascination pour les productions d'Infocom s'explique notamment par le soin apporté à l'ambiance et à l'univers : le joueur a l'impression d'être plongé dans un roman interactif. Le joyeux fourre-tout des boîtiers de l'époque n'est pas non plus étranger à ce succès. On y trouve pêle-mêle des jolis manuels colorés, mais aussi de vrais objets relatifs à l'histoire, des lunettes 3D ou des gadgets aussi absurdes que des cartes odorantes à gratter ! Mais malgré tout son talent, Infocom ne survit pas très longtemps à l'arrivée de la génération des 16 bits, capables de gérer des



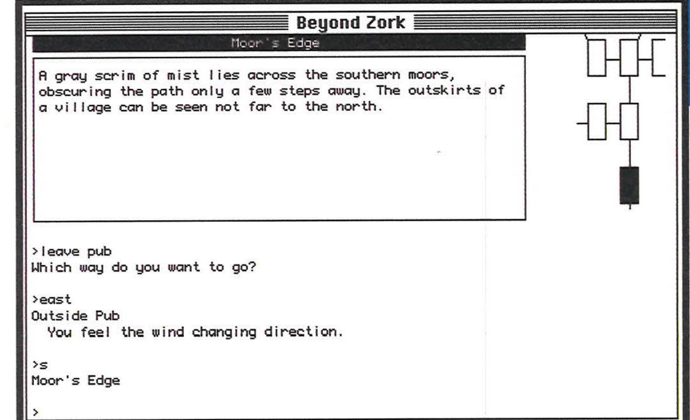
animations, des sons et des graphismes plus avancés. Après une tentative désastreuse de se tourner vers les utilitaires avec Cornerstone, Infocom est finalement rachetée par Activision en 1986 pour 7,5 millions de dollars. En 1987, Beyond Zork intègre pour la première fois des graphismes et des éléments de jeu de rôle. L'année suivante, Zork Zero reprend le concept avec des graphismes encore plus avancés. Mais les fans du jeu d'aventure textuel, se sentant trahis par ces modifications, ne suivent pas et le nouveau public n'est pas trouvé. En 1989, ce fut la fin de la fabuleuse aventure d'Infocom. De cent employés à l'heure de gloire, la société fut réduite à dix. Aucun membre de l'équipe originale ne resta.

SIERRA, C'EST PLUS FORT QUE TOI

Dans les années 70, Ken Williams et sa femme Roberta découvrent Adventure. Cherchant en vain des programmes équivalents sur le marché, ils décident de créer leur propre jeu d'aventure. C'est la naissance de Mystery House, inspiré du fameux roman d'Agatha Christie, les Dix Petits Nègres. Roberta Williams veut améliorer l'expérience du

Les boîtiers des jeux d'Infocom contenaient un joyeux fourre-tout. Leather Goddesses of Phobos incluait des lunettes 3D et des cartes odorantes à gratter ! Total immersif.

Quel luxe ! Dans Beyond Zork, on avait même droit à un plan : ce sont les rectangles en haut à droite..





Après avoir vendu Sierra en 1996, Ken et Roberta Williams ont eu quelques sous pour se la couler douce sur un voilier.

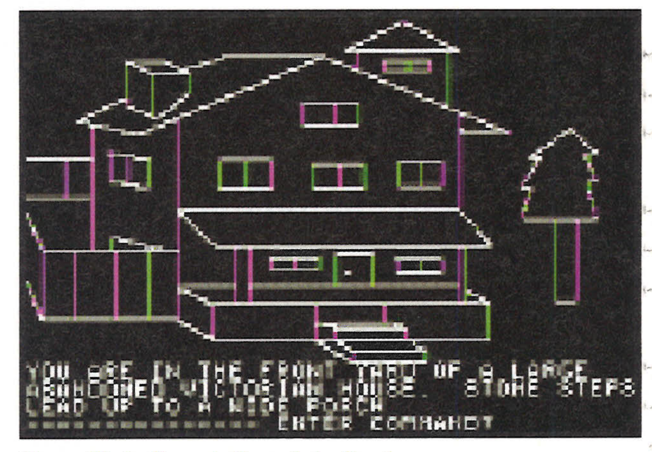


Sierra devient tellement célèbre qu'il édite son propre magazine. Euh, oui, c'est la fondatrice Roberta Williams sur la couv' trop 80's.



joueur en y ajoutant des graphismes. Mystery House sortit donc sur le très populaire Apple II agrémenté d'images vectorielles : des dessins tout simples, composés de traits scintillants qui font mal aux yeux. C'est le premier jeu d'aventure de l'histoire à inclure des graphismes. Avec une disquette cinq pouces et demi simplement emballée dans un plastique transparent et accompagnée d'instructions photocopiées, le jeu est distribué de main en main dans quelques magasins de software de Los Angeles. À la grande surprise du couple, c'est un carton. Le début d'une success story à l'américaine.

En 1982, Ken et Roberta Williams fondent Sierra On Line. La compagnie devient un des acteurs les plus importants de l'industrie du jeu vidéo des années 80. Leur série la plus célèbre reste King's Quest (8 épisodes de 1983 à 1998), qui révolutionna le genre. Des pauvres graphismes vectoriels, on passa aux graphismes bitmap, beaucoup plus riches, colorés, et surtout animés ! Mais la révolution majeure, qui influença le jeu d'aventure jusqu'à nos jours, est le passage de la première à la troisième personne. Depuis le premier King's Quest, en 1983, le joueur ne voit plus une simple image subjective de l'environnement, mais dirige un personnage animé qu'il voit à l'écran. Un nouveau standard est né. L'arrivée des bêtes de course comme l'Amiga ou l'Atari ST ne coule pas Sierra. Les possibilités graphiques et sonores sont intégrées aux nouveaux King's Quest pour le plus grand bonheur des joueurs et du tiroir-caisse de l'éditeur. Sierra resta leader de son époque et produisit de nombreuses séries aux succès colossaux : Space Quest, Leisure Suit Larry qui a tenté un comeback (raté) cette année, Police Quest, Hero's Quest, Phantasmagoria, Manhunter et Gabriel Knight, considéré par certains comme le dernier bon jeu d'aventure de l'histoire. En 1996, la compagnie est vendue, passe de main en main avant d'arriver dans le giron de Vivendi Universal. Ken Williams quitte la compagnie lors de son rachat. Du Sierra original, il ne restera plus que le nom. Aux dernières nouvelles, Ken et Roberta Williams se la coulent douce sur un voilier quelque part au milieu de l'Atlantique. Quand il en trouve le temps, Ken maintient un site de fan, sierragamers.com. Il y parle de sa joie d'avoir été aux premières loges de toutes les révolutions de l'informatique, d'avoir pu connaître les Steve (Wozniak et Jobs) de chez Apple, Nolan Bushnell d'Atari, « et bien sûr le roi régnant du royaume des ordinateurs Bill Gates en personne ». Aux demandes pressantes que des fans lui adressent pour qu'il écrive un livre, il répond, en vrai créateur de jeu, qu'un livre est « ennuyeux, figé et pas assez interactif ». Et que l'histoire du jeu se trouve dans les mémoires de tous ceux qui y ont participé, joueurs ou créateurs. Pour ceux qui n'ont pas peur des témoignages d'anciens employés moustachus à mullet, un autre excellent site retrace l'histoire de la compagnie : www.vintage-sierra.com



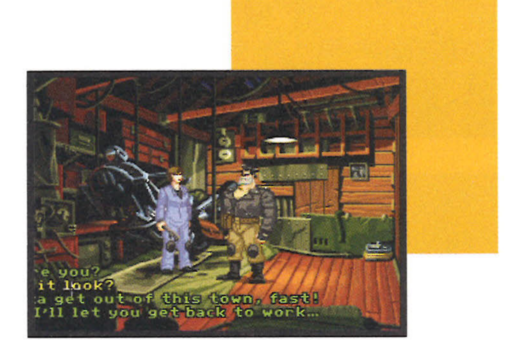
Sierra sort Mystery House, c'est le premier jeu d'aventure de l'histoire à inclure des graphismes. Ça fait encore un peu mal aux yeux, mais c'est sympa d'y avoir pensé.







Space Quest consacre Sierra et les hilarantes aventures de Roger Wilco dans l'espace. Que du bonheur.



LucasArts confirme sa maîtrise du genre avec un Full Throttle complètement délirant.

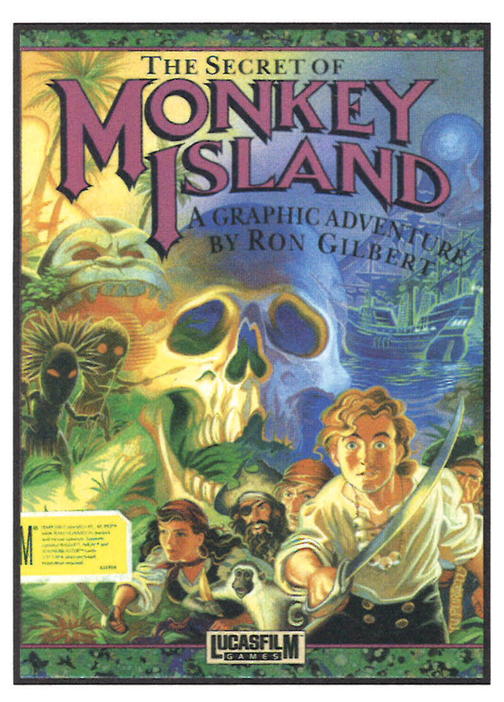
LUCAS ENTRE EN FORCE

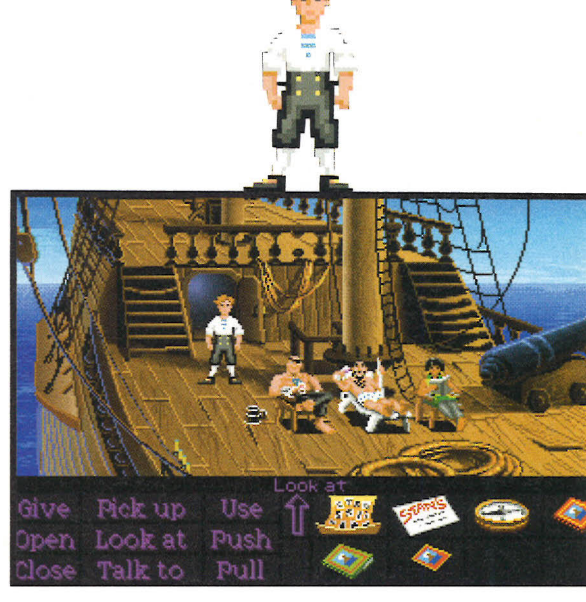
En 1987, alors que Sierra est à son apogée, personne ne pense pouvoir rivaliser avec ce géant. Ron Gilbert, un employé de Lucasfilm Games, qui deviendra LucasArts, invente pourtant un système fondamentalement révolutionnaire, le « point & click ». Au lieu de taper sa commande, le joueur clique sur une série d'ordres (walk to, examine, use, etc.) puis sur un objet à l'écran ou dans son inventaire. Ce système génial est utilisé pour la première fois dans Maniac Mansion, puis dans Zak Mckraken and the Alien Mindbenders (un nom à coucher dehors).

LucasArts, pour se distinguer de son concurrent, repensa le jeu d'aventure avec de nouveaux concepts : l'impossibilité de mourir en cours de partie, le fait d'éviter aux joueurs d'être bloqué, l'abandon du système de point. Le succès remarquable de Secret of Monkey Island confirma que ces modifications correspondaient à une attente du public. Sens de l'humour, originalité, dialogues à fin optionnelle et musique d'atmosphère firent des productions de LucasArts un gage de qualité dans l'industrie du jeu d'aventure. La parfaite maîtrise de toutes ces composantes, dans une ambiance de cartoon, donne naissance à des titres aussi renommés qu'hilarants comme Day of The Tentacle en 1993 ou Full Throttle. Steven Spielberg a même collaboré avec LucasArts pour The Dig, un jeu de science-fiction. Fin des années 90, la 3D est omniprésente. Ce tournant technologique est intégré avec maestria en 1998 dans le remarquable Grim Fandango.

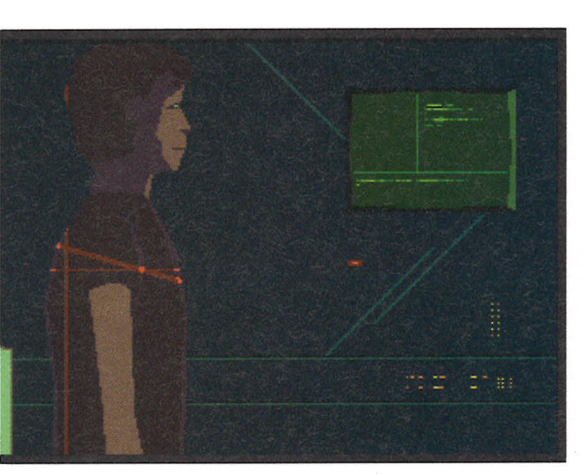
L'EUROPE A AUSSI SES ÉTOILES

Avec Infocom, Sierra et LucasArts, la suprématie américaine en la matière est indéniable. Mais l'Europe aura aussi son lot d'éditeurs spécialisés dans le jeu d'aventure. En Angleterre, Pete, Mike et Nick Austin, frustrés de ne pas trouver les productions d'Infocom sur les bécanes britanniques comme le ZX Spectrum ou le BBC fondent Level 9 en 1981. Cette compagnie ne produira d'abord que sur cassette (si si, ça a aussi été un support informatique) et deviendra leader britannique dans le domaine du jeu d'aventure textuel. Le déclin du genre provoqua la fin de cette entreprise dix ans plus tard, après une tentative de portage de l'Amiga au PC de l'étonnant « It came from the Desert ». Du côté de la France, Ere Informatique et Loriciels nourrissent d'aventure les possesseurs d'Amstrad, mais aucune société n'est 100 % spécialisée dans le genre. L'histoire retiendra surtout les productions françaises des années 90 sur 16 bits : Delphine Software provoque un choc avec la sortie sur





The Secret of Monkey Island de Lucasfilm Games abandonne le système de score et offre une liberté inégalée au joueur.



Avec Another World et Flashback, l'éditeur français Delphine Software produit les jeux d'aventure-action les plus fascinants sur Amiga.

Amiga du fascinant Another World (1991), suivi de Flashback (1993). Ces OVNI ludiques, entre l'action d'un Prince of Persia et l'aventure des Space Quest, restent dans le top des meilleurs jeux sur Amiga et furent adaptés sur de nombreux autres supports, y compris des consoles. Avec un impact moindre, plus européen que mondial, l'éditeur français Lankhor se fait aussi remarquer avec son Manoir de Mortevielle en 1988. C'est la première fois que de la synthèse vocale est intégrée au jeu d'aventure.

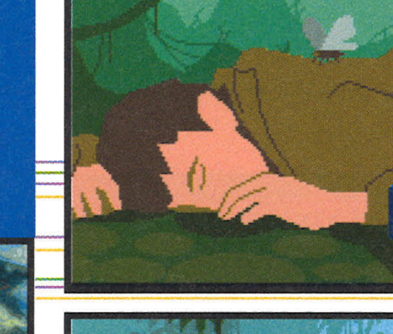
MAGNETIC SCROLLS

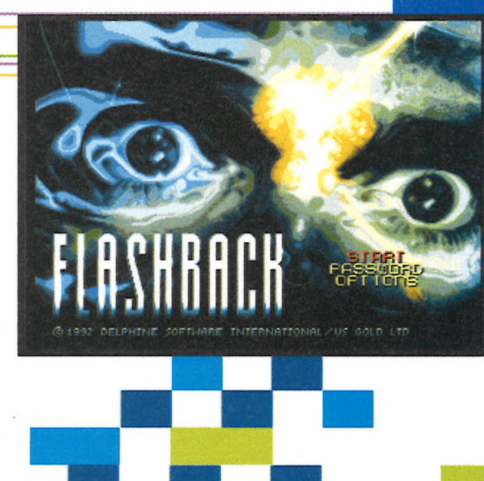
La deuxième moitié des années 80 consacre le règne des deux grands A : l'Amiga et l'Atari ST. Contrairement aux sociétés pionnières, balayées par ce saut technologique, un groupe d'étudiants anglais a su combiner l'esprit du jeu d'aventure originel avec les capacités des monstres de l'époque. Ken Gordon et Anita Sinclair, deux fans d'Infocom et du jeu Adventure, fondent leur entreprise en 1983, Magnetic Scrolls. Elle sera à l'origine des aventures les plus réussies et les plus primées sur 16/32 bits. Leur premier jeu fut The Pawn. Programmé d'abord sur le successeur du Spectrum, le QL, The Pawn se vend assez bien pour envisager une version pour Atari ST. Magnetic Scrolls contacte l'éditeur Rainbird, qui aime le jeu, mais veut y ajouter des graphismes pour exploiter la puissance du ST. Magnetic Scrolls s'y oppose dans un premier temps. Ils argumentent que les graphismes, d'une piètre qualité jusqu'à présent, n'ajoutent rien aux jeux d'aventure et sont en plus gourmands en mémoire. Mais quand Rainbird leur montre les dessins, exécutés par Geoff Quilley et prévus pour The Pawn, l'équipe de Magnetic Scrolls est instantanément séduite. The Pawn sort en 1985 sur Atari ST. C'est un hit instantané. Les graphismes, d'une qualité inégalée pour l'époque, y furent pour beaucoup dans cet énorme succès.

La collaboration avec le talentueux illustrateur Geoff Quilley se poursuivit sur les titres suivants. Leur deuxième jeu d'aventure, The Guild of Thieves, remporte le prix du jeu de l'année au Computer Game World. Magnetic Scrolls continua encore de surfer au sommet des ventes avec Jinxter et Corruption, un thriller dans le Londres contemporain, qui reçoit également le prix du jeu de l'année en 1988. Fish et Myth ! sont réalisés par la suite, mais toute l'énergie de Magnetic Scrolls se concentra dans Wonderland, un projet plus ambitieux, basé sur l'œuvre de Lewis Caroll. Plutôt que d'utiliser les routines et les interpréteurs disponibles, l'entreprise anglaise décide de créer son propre système. Ce choix onéreux coûta malheureusement la vie de la compagnie qui fut mise en faillite en 1992. Magnetic Scrolls n'aura finalement réalisé que sept jeux, tous impeccables. The Pawn ou The Guild of Thieves et leurs graphismes, somptueux pour l'époque, ont marqué l'histoire et hantent encore la mémoire de tous ceux qui ont pu y goûter. Aux dernières nouvelles,



Maniac Mansion sur Commodore 64 de LucasArts inaugure le système génial du « point & click ».





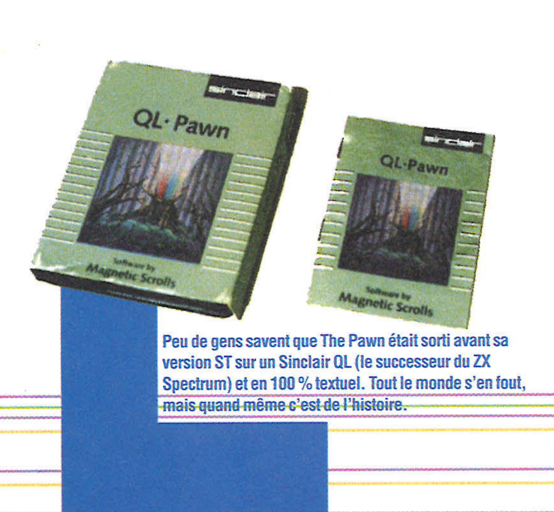




Ken Gordon a acheté le nom de domaine www.magneticscrolls.com. Pour en faire quoi ? Difficile à dire. On vous laisse découvrir par vous-même ce site qui annonce peut-être, avec un sobrissime teaser, un retour de Magnetic Scrolls.

MYST MET DU PUZZLE DANS L'AVENTURE

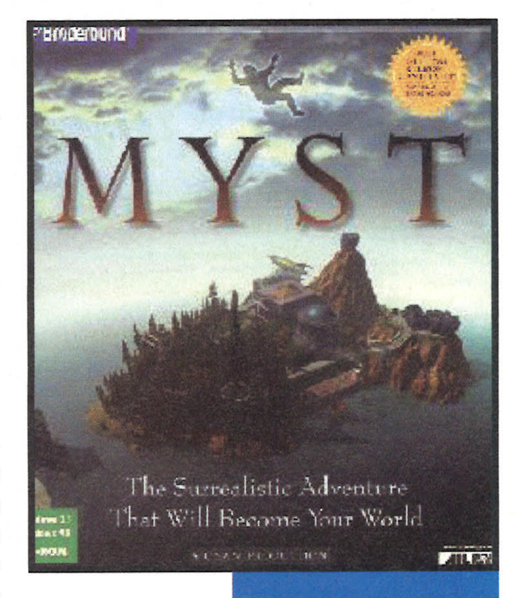
Difficile de ne pas parler de Myst dans un dossier sur le jeu d'aventure, même si les puristes le classeront, avec raison, plutôt dans le genre du jeu d'énigme. Alors que personne ne semblait pouvoir détrôner la suprématie des jeux d'aventure édités par LucasArts, les frères Rand et Robyn Miller, à la tête d'une équipe de neuf personnes de la Compagnie Cyan, réinventent le genre en 1993 avec Myst, une référence historique. L'ambiance de cartoon décalé des productions de l'époque est oubliée. Myst fait dans l'hyperréalisme avec des graphismes 3D précalculés de très haute qualité qui poussent les limites des cartes graphiques de l'époque (en nombre de couleurs, on ne parle pas encore de shaders en ces temps préhistoriques). Son apparence froide et son gameplay cérébral le destinent directement à un public plus mature. Le jeu replace le joueur, comme c'était le cas pour les premiers jeux d'aventure, dans une immersion subjective à la première personne. Le boîtier d'origine contenait un CD-Rom — c'était le début de la popularisation de ce support — ainsi qu'un journal de bord, pour la prise de notes et trois indices scellés dans une enveloppe. Myst commence sur une île. Le joueur ne sait rien, ne peut pas transporter plus d'un objet à la fois et doit découvrir petit à petit des mécanismes à résoudre. Le souci du détail, l'immédiateté d'accès et l'ambiance sobre permettent aux réfractaires de ne pas avoir honte de s'essayer au jeu vidéo. Avec 12 millions d'exemplaires, Myst devint le jeu le plus vendu de tous les temps. Il faut attendre l'arrivée d'un simulateur de maison de poupées, les Sims, pour qu'il soit détrôné en 2000.



Peu de gens savent que The Pawn était sorti avant sa version ST sur un Sinclair QL (le successeur du ZX Spectrum) et en 100 % textuel. Tout le monde s'en fout, mais quand même c'est de l'histoire.



Guild of Thieves, la suite de The Pawn est élu jeu de l'année en 1988. À cause du dé ?



Le premier MYST sort en 1993 pour explose tous les records : 12 millions d'exemplaires vendus. L'auteur Rand Miller peut tranquillement s'acheter sa propre île.

GAME OVER

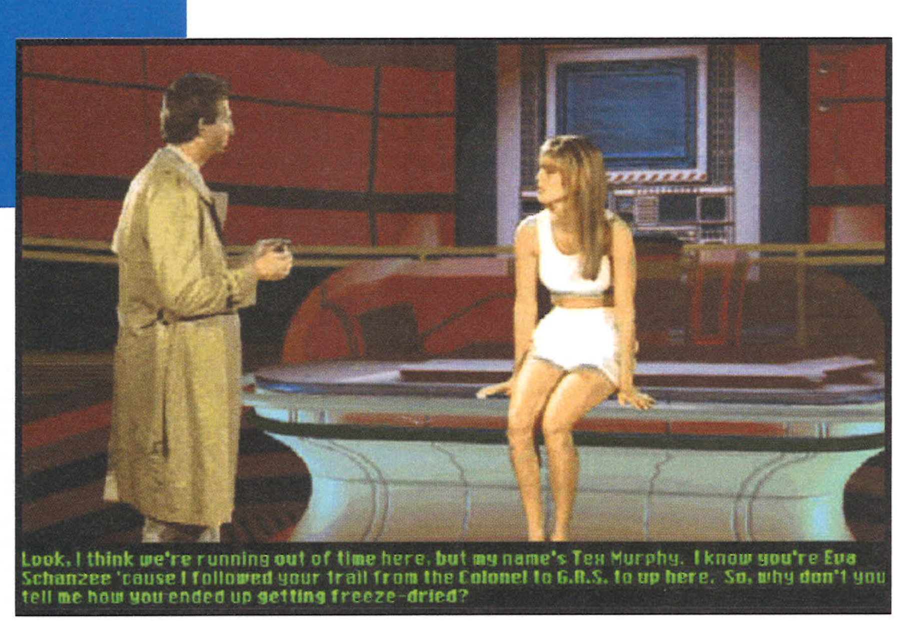
À l'ère du MMORPG et des FPS aux performances graphiques qui se font la course, le jeu d'aventure est actuellement quasiment mort. À part quelques titres anecdotiques qui font le bonheur des nostalgiques, les joueurs et les éditeurs semblent bouder ce plaisir cérébral pour alimenter le jeu bourrin. Sans oser avancer que ce constat reflète un abrutissement exponentiel des joueurs, certains sites soutiennent que le jeu d'aventure s'est suicidé à cause des solutions de plus en plus abracadabrantesques auxquelles il faut recourir pour le terminer. Une autre piste, pour expliquer l'extinction de ce genre, pourrait être la course au spectaculaire. Elle ne laisse plus beaucoup de place à des jeux paisibles où l'intrigue se dévoile progressivement comme dans un roman. Les plus accros de l'aventure n'ont cure de cette appauvrissante carence chez les éditeurs et programment eux-mêmes des jeux selon les canons de l'époque : une résolution limitée aux 320 x 200, une palette de couleurs réduite à 16 et quelques pouêts sonores en guise de musique. Ces jeux « à l'ancienne » collent bien au revival années 80. Ils doivent sans doute se jouer accompagnés de vieux tubes de Madonna. On peut en trouver une excellente sélection sur adventuregamers.com.

Mieux, le jeu d'aventure textuel revient lui aussi en force grâce à Internet. Acclamé par la critique, First Age est un excellent représentant de ce renouveau des titres old school. Il s'agit, tenez-vous bien, d'un MMORPG entièrement textuel ! À découvrir sur www.firstage.net.



ET APRÈS ?

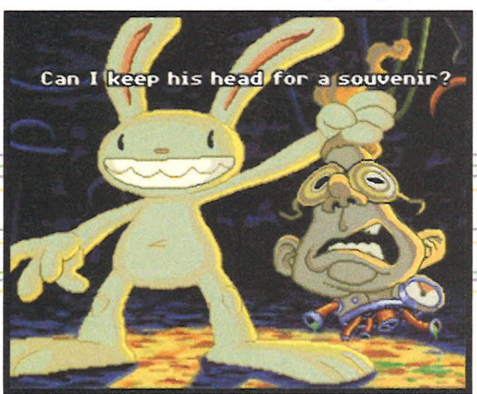
Le but de ce dossier n'est nullement d'être exhaustif et chaque joueur pourrait râler selon son expérience personnelle. Comment ne pas parler par exemple des vrais jeux d'aventure de Delphine Software tels que Operation Stealth et Croisière pour un Cadavre ? Justement, nous ne les oublions pas. À la limite, on peut presque dire que chaque titre a marqué le genre à sa manière. Les connaisseurs ne regrettent pas pour



Tex Murphy était en fait joué par le boss de la boîte qui développait Under a Killing Moon. La classe pour draguer, Nestor Burma staïle... (Mais si).

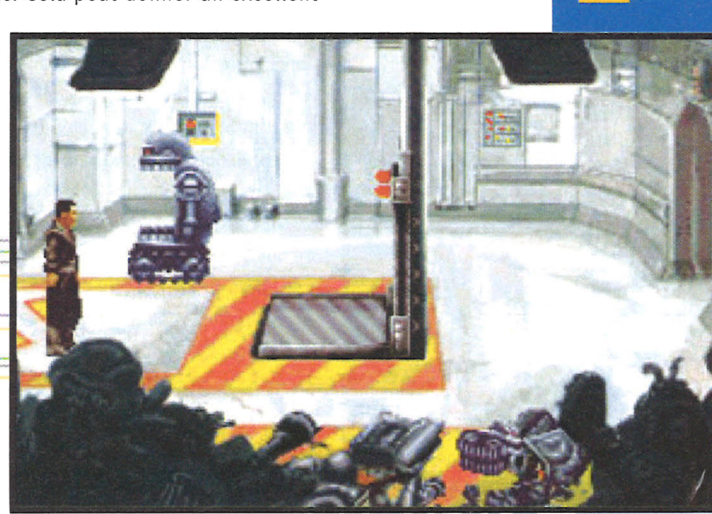
rien l'humour d'un Sam & Max ou les innovations techniques et de gameplay d'Under a Killing Moon et ses suites (Pandora Directive, Overseer). Il y a évidemment une part de nostalgie, mais pas que ça. Plus récemment, The Longest Journey de Funcom a prouvé que même avec un gameplay vieillot, une histoire bien écrite peut scotcher l'amateur d'évasion derrière son écran. Ça ne suffira malheureusement pas pour relancer le genre. Noyé sous des productions aux budgets risibles et sans ambitions, le jeu d'aventure risque d'avoir une fin moins flamboyante que les shoot them up et les jeux de combat 2D sur console. Navrant, surtout pour un genre qui fut majeur et même un moteur de vente pour certaines machines de l'époque. Des développeurs cherchent pourtant des solutions. In Memoriam était une piste intéressante, Shenmue (sur Dreamcast et Xbox) aussi à la limite. Mais tout ça reste trop timide ou fait souvent appel à un mélange de genres qui frustre trop de joueurs sur tous les tableaux. Funcom tente visiblement un retour aux sources avec Dreamfall : scénario et réalisation haut de gamme, soucis du détail dans la caractérisation des personnages, etc. Cela peut donner un excellent produit, mais de là à relancer l'intérêt des foules... Un peu à la manière des FPS, le jeu d'aventure aurait besoin d'un coup de pouce technique pour captiver à nouveau l'imagination du plus grand nombre. En 2005 et dans les années à venir, faire évoluer des personnages dans des décors figés, aussi beaux soient-ils, ne suffira plus. Pire : ce n'est pas parce qu'ils sont en 3D temps réel que ça sera mieux. Ce type particulier de jeu a besoin de bien plus que ça. Il lui faut de l'intelligence ! Évoluer librement dans un décor qui réagit à vos actions, c'est en fait la base : moteur 3D et physiques sont déjà disponibles pour avoir un résultat valable. Mais quand on balance des bouquins à la tête d'un chercheur qui continue de vous parler comme si de rien n'était, Half-Life 2 vous rappelle douloureusement que vous n'êtes « que » dans un FPS. L'intelligence artificielle est donc primordiale pour l'avenir du jeu d'aventure. Pouvoir discuter avec un suspect potentiel sans tourner sur trois phrases prédéterminées, avoir la sensation que les autres personnages du jeu « existent » vraiment et sont la clé des différentes énigmes, voilà qui changerait totalement l'image surannée du genre. Soyons lucides deux minutes : à part pour une poignée de fans, chercher pendant des heures les combinaisons improbables d'objets présents dans l'inventaire pour résoudre une énigme stupide, ça n'amuse plus personne. À l'heure des FPS et MMO ultra immersifs, le jeu d'aventure a besoin d'un électrochoc violent. Ou d'un enterrement en grande pompe.

Le mélange des genres de Shenmue n'a pas été du goût de tout le monde. Surtout certains mini-jeux trop répétitifs.



Vous voyez ça ? C'est la tête du mec qui a annulé Sam&Max 2.

Beneath a Steel Sky de Revolution Software : des énigmes bien tordues qui font plaisir aux neurones. Le jeu d'aventure est aussi un plaisir de masochistes.



Interview

Don Woods

Don Woods, le co-créateur des premiers jeux d'aventure, cultive une barbe de Gandalf.

Avec William Crowther, Don Woods est le co-créateur d'Adventure, le premier jeu d'aventure sur ordinateur et aussi un des premiers jeux informatiques de l'histoire. Tous les grands créateurs, par la suite, ont reconnu l'influence de ce titre. Ses idées géniales (exploration, score, collecte d'objets) sont restées jusqu'à nos jours les bases de la majorité des productions vidéoludiques. Sans ce Don-là, vous ne seriez peut-être pas en train de vider votre carte de crédit sur World of Warcraft.

JOYSTICK : Avec Adventure, étiez-vous conscient de créer quelque chose d'aussi important, d'être à l'origine des jeux sur ordinateurs ?

DON WOODS : Non, pas du tout. J'ai juste créé Adventure pour m'amuser avec des amis. Quand j'ai fini la première version du jeu, j'ai mis un login spécial sur l'ordinateur où il était installé, pour laisser les gens y jouer sur le réseau. (Il était sur un ordinateur public à temps partagé, à cette époque les ordinateurs personnels n'existaient pas encore.) J'avais annoncé ce login dans différents endroits et je suis rentré chez moi pour les vacances scolaires. Quand je suis revenu, j'ai découvert que les utilisateurs se plaignaient parce que l'ordinateur tournait trop lentement. C'était en fait dû à une surcharge de connexions pour jouer à Adventure ! Je n'aurais jamais imaginé que ce jeu deviendrait aussi populaire !

Avez-vous développé d'autres jeux depuis ?

Oui, mais pas dans le même genre. J'ai créé des jeux multijoueurs de colonisation galactique, de conquête et de diplomatie qui se jouent en envoyant des e-mails à un ordinateur sur lequel tournait le jeu. L'aspect diplomatie se faisait par des téléphones ou des mails entre les joueurs. J'ai aussi participé à la création de différents jeux de plateau, sans en concevoir moi-même. Entre deux jobs, aux alentours de 2003, j'ai pensé fonder une compagnie de MMORPG, mais c'est un projet inachevé.

Est-ce que vous jouez toujours et quels sont vos jeux favoris depuis 1976 ?

Je n'ai jamais joué à beaucoup de jeux vidéo. J'ai joué à quelques jeux d'aventure textuels, parmi lesquels Zork, Leather Goddesses of Phobos et Haunt (qui n'a jamais été distribué). Je les ai tous appréciés, mais je ne suis pas allé plus loin. Plus récemment (fin 2003), pour l'entreprise de MMORPG dont je parle plus haut, j'ai commencé à jouer à Everquest, pour me faire une meilleure idée sur le genre. Je n'ai pas décroché depuis. Ma femme préfère City of Heroes.

Les jeux d'aventure étaient très populaires dans les années 80. Actuellement c'est un genre presque mort. Comment expliquez-vous cela ?

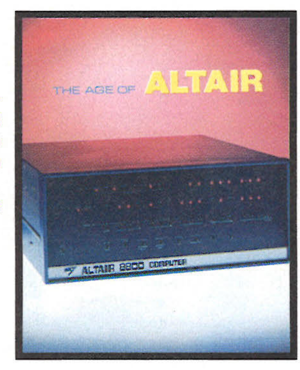
Je pense qu'il y a eu un changement culturel vers le spectaculaire et l'action. C'est très visible à la télévision ou au cinéma. Il y a toujours des gens qui préfèrent lire des livres, mais les médias visuels sont plus populaires. Pour les jeux sur ordinateur, il a fallu une avancée dans les graphismes pour permettre ce changement. Maintenant que la technologie est là, je ne suis pas surpris que les gens se soient rués là-dessus.

Pensez-vous que cela pourra changer, que les gens retourneront vers le jeu d'aventure à l'avenir ?

Je doute que le public y retourne massivement. Les jeux d'aventure forcent le joueur à réfléchir, à être observateur, à chercher et à comprendre. La majorité des gens préfèrent les loisirs passifs et simples à regarder, ou des divertissements qui se résument à manœuvrer et à tirer. Il y a bien sûr un chevauchement entre les genres. Vous pouvez avoir un FPS scénarisé qui demande de la réflexion ou des jeux d'aventure qui incluent des phases de combat. Mais des jeux purement orientés vers la résolution d'énigmes ne seront jamais aussi importants qu'ils l'ont été auparavant, même s'ils auront toujours leur public.

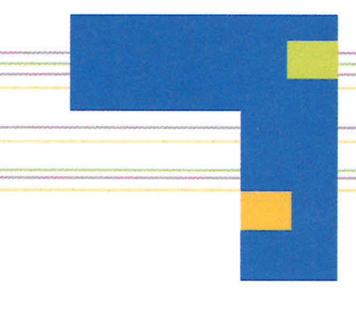
Quel serait pour vous le jeu ultime auquel vous rêveriez de jouer ?

Il aurait beaucoup d'énigmes à démêler, avec plein d'histoires à suivre interconnectées de la façon la plus



Avant les micro-ordinateurs, les premières bécanes (des mini-ordinateurs) ressemblaient à ça. En plus il fallait les monter soi-même.

inattendue. Il serait « équitable » dans le sens où tout ce dont vous avez besoin pour résoudre le jeu serait présenté comme partie intégrante du jeu. Par exemple, il y a un passage dans The Pawn que je n'aurais jamais pu résoudre sans les indices d'un manuel séparé. Les énigmes devraient faire appel à des jeux de mots, une perspicacité mathématique, de l'intuition, etc. J'ai pu jouer sur le vieux Mac d'un ami à Fool's Errand, un titre merveilleux. Si je pouvais trouver un titre combinant le scénario et le monde de Adventure avec les énigmes de Fool's Errand, ça serait vraiment bien.



PAR C_WIZ

DES UTILITAIRES À LA MODE

À défaut de guerre dans les étoiles, nos utilitaires se battent férocement à coups de fonctionnalités et d'interfaces graphiques toujours plus alléchantes. Les protagonistes, eux, ne changent pas, ou peu. Netscape a passé le témoin à Firefox, alors que Trillian et Miranda continuent de se taquiner pour avoir l'interface la plus sexy. L'intérêt de la concurrence, c'est qu'à force, la qualité et l'inventivité continue de progresser. Il faut bien que la guerre profite à quelqu'un... Tant que c'est nous, tout va bien.

Firetune

Après un chemin de croix particulièrement long et périlleux, le petit fils de Netscape (plus connu sous le nom de Firefox) commence à se faire une place au soleil. Le pauvre est malheureusement bien courbaturé, tassé de tous les côtés par cet obèse d'Internet Explorer. À défaut de faire maigrir IE, je vous propose de chouchouter votre nouveau navigateur alternatif en lui offrant un petit massage. C'est du côté de son fichier de configuration que Firefox est particulièrement tendu : les réglages par défaut permettent surtout au logiciel de tourner sans problème sur toutes les configurations, y compris les plus désuètes. Conséquence, il n'exploite pas au mieux ses fonctionnalités avancées et gère la mémoire de manière conservatrice. Étant donné l'obscurité des fichiers de configuration, on va se réjouir de l'arrivée de Firetune. Son principe est simple : il va aller modifier pour vous certains paramètres de votre navigateur. Pas de panique, Firetune permet de sauver et restaurer votre configuration initiale au cas où quelque chose tournerait mal. Mais il n'y a pas de raison tant les options activées sont utiles. On trouve par exemple le pipelining pour regrouper les requêtes vers les serveurs ou l'augmentation du nombre de connexions simultanées. Firetune va même plus loin en proposant des profils en fonction de la rapidité de votre machine et de votre connexion, pour adapter au mieux tous les réglages. Le résultat est bluffant : non seulement le lancement du navigateur est accéléré, mais les temps de chargement des pages se réduit d'un bon tiers sur une ligne ADSL. Firetune est une initiative intéressante qui poussera peut-être les développeurs de Firefox à offrir des profils de configuration un peu plus avancés. En attendant, Firetune est indispensable.



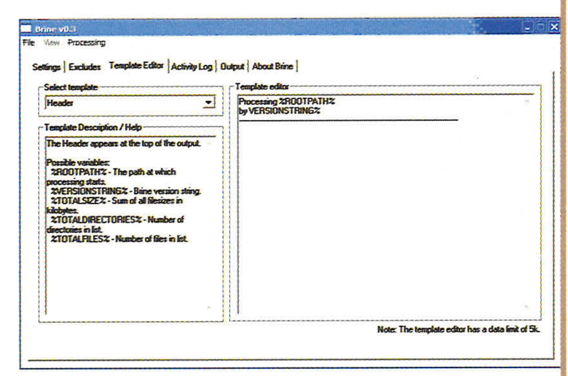
Pour améliorer la rapidité des temps de chargement, vous pourrez même mettre en cache les fichiers téléchargés de manière cryptée.

- **VERSION : 0.7**
- **ÉDITEUR : TotalIdea**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.firetune.com**

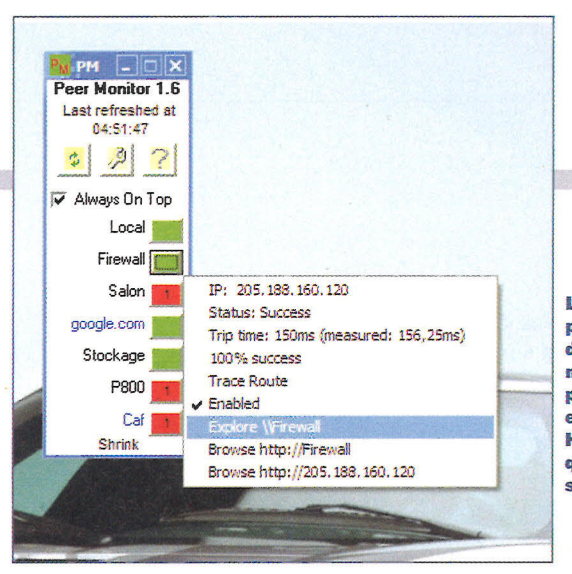
Brine

Les gens talentueux n'ont parfois pas de goût. Prenez l'exemple de Daniel Brine, compère de Justin Frankel (le créateur de Winamp). Il n'aime pas les macs, il les déteste même et n'hésite pas à le clamer haut et fort sur son site. Mais cela ne l'empêche pas de coder des logiciels bien utiles comme Brine. N'essayez même pas de deviner le rapport entre son nom et son utilité, d'autres y ont perdu la raison. Brine permet de créer rapidement une liste des fichiers et répertoires présents sur votre disque dur. Notre ami Daniel a créé ce logiciel avec un seul but en tête : trouver un moyen simple pour faire la liste de ses fichiers musicaux. Bien entendu, la chose est complètement configurable, on peut restreindre la recherche des fichiers à un certain nombre de niveaux dans l'arborescence, gérer des exclusions au travers de masques et même formater le rendu. Et puis, le bon côté d'avoir mis de côté une liste de vos fichiers multimédia, c'est qu'en cas de crash disque, vous saurez vraiment pourquoi vous pleurez...

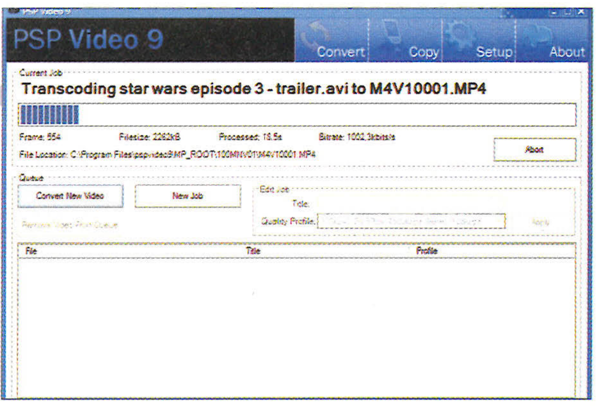
- **VERSION : 0.3**
- **ÉDITEUR : Daniel Green**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : http://antimac.org/brine/**



C'est par le biais de l'éditeur de template que l'on va modifier l'aspect final de notre liste de fichiers.



La fenêtre principale de Peer Monitor ne fait pas particulièrement envie. Heureusement que les raccourcis sont pratiques...



On peut planifier à l'avance de multiples encodages pour se simplifier la tâche.

Peer Monitor

- **VERSION : 1.6.74**
- **ÉDITEUR : Daniel Clarke**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : http://peermonitor.danielclarke.com/**

La chair est faible et le lecteur de Joystick l'est aussi. Après avoir craqué pour un routeur WiFi, un deuxième PC, un mac puis un troisième PC pour votre salon, vous en arrivez à perdre le fil. Quelle machine est allumée ? Mon routeur est-il de nouveau plus à l'ouest que de raison ? En voilà des questions existentielles qui vous tombent dessus tel un fardeau, conséquence directe de vos nouveaux achats. Peer Monitor jouera le rôle d'une (courte) psychothérapie en vous libérant de tous vos maux, ou presque. Il assainira votre esprit en gardant pour vous un œil sur chacune des machines de votre réseau local. Vous pourrez ainsi vérifier le bon fonctionnement de votre routeur et l'accessibilité de chaque périphérique réseau. Les fonctionnalités de surveillance ne se limitent pas à votre domicile, on peut virtuellement surveiller n'importe quelle machine disponible sur Internet. Quelques petits plus viennent compléter le tableau comme la possibilité de résoudre des URL pour vérifier le bon fonctionnement de vos serveurs DNS. Les abonnés de Wanadoo apprécieront. Le côté pratique de Peer Monitor se révèle surtout par les raccourcis qu'il propose : on peut d'un clic lancer l'explorateur de fichiers Windows ou un navigateur Web vers chacune de ses machines. Un tableau idyllique qui s'assombrit d'un coup lorsque l'on parle de l'interface. Réalisée en Visual Basic, c'est un modèle de non ergonomie. Vous repasserez également pour les skins qui brillent par leur absence. Peer Monitor mise tout du côté des fonctionnalités, à vous de voir si vous êtes prêts à supporter son faciès sur votre bureau.

La configuration n'est guère plus alléchante. On comprend pourquoi Microsoft fait tout pour éradiquer Visual Basic...

PSP Video 9

- **VERSION : 1.24**
- **ÉDITEUR : Videora**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.pspvideo9.com**

À peine sortie aux États-Unis, la PSP est l'objet de toutes les convoitises et de toutes les attentions. Parce que, voyez-vous, il va falloir se faire une raison : aux dernières nouvelles, la petite console de Sony ne sera disponible dans nos vertes prairies qu'en septembre prochain. Histoire de laver l'affront, nous allons jeter un œil du côté des premiers utilitaires disponibles. Avec son énorme écran LCD, la PSP veut dépasser le statut de simple console de jeu : c'est une console multimédia capable de lire des vidéos. Sony commercialise d'ailleurs des films encodés sur des UMD, sorte de version améliorée du Minidisc qui sert à stocker les jeux sur la console. Le Japonais a cependant eu la bonne idée d'ajouter un lecteur de carte mémoire pour stocker photos et musiques. Fatalement, c'est aussi un format propriétaire de Sony (Memory Stick Duo), mais après tout ce n'est pas très grave. Avec une carte mémoire de 512 Mo, la PSP prend des allures de lecteur multimédia portable. La console sait même lire des vidéos encodées au format MPEG-4, de quoi donner des idées à certains. PSP Video 9 va s'occuper de tout pour vous : il est capable de réencoder n'importe quel type de fichier vidéo pour que vous puissiez en profiter sur votre console. Il s'occupe automatiquement de redimensionner votre clip à la résolution de l'écran et dispose de profils prédéfinis selon leur durée. Et pour être bien complet, il se charge en prime du transfert des fichiers vers votre console par le biais d'un câble USB. Pour le WiFi, on repassera. Notez qu'il vous faudra impérativement installer Quicktime sur votre PC pour utiliser PSP Video 9. Rien de bien méchant, d'autant qu'Apple a la bonne idée de vous offrir iTunes en cadeau bonus de votre téléchargement. Entièrement gratuit, PSP Video 9 n'a qu'un seul défaut : vous pousser à importer une PSP. Non, non, je ne vous dirai pas que la console est multizone (en tout cas pour les jeux)...

Les vidéos MPEG-4 sont lisibles sur votre PC en utilisant Quicktime ou l'excellent VLC.



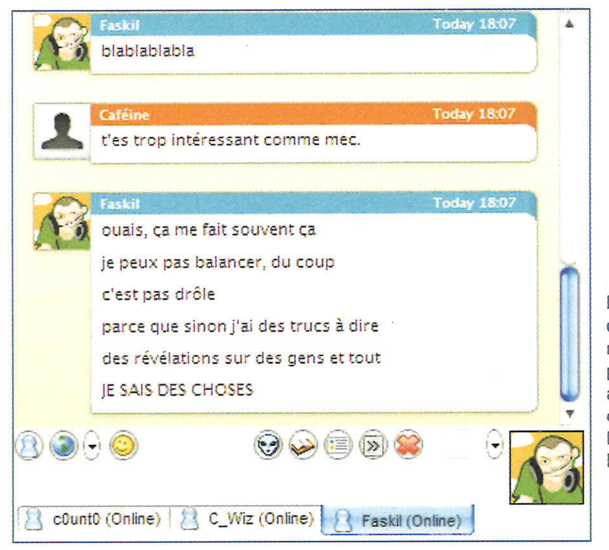
PAR C_WIZ

À LA MODE

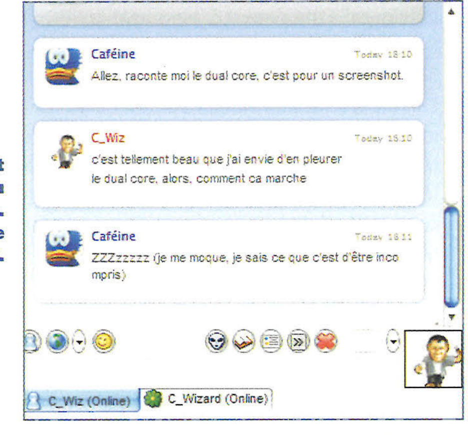
Miranda IM

Il y a quelque temps de cela, je vous avais parlé de Miranda, un client de messagerie instantanée totalement open source et supportant de multiples protocoles. Une initiative louable à laquelle on avait rapidement préféré la version 3 de Trillian à l'interface beaucoup plus sexy. Enfin ça, c'était avant le drame. Alors que l'on pensait avoir quelques mois de répit avec Trillian, Cafeine nous a montré quelques screenshots d'Adium X, le client de messagerie de référence sous MacOS X. Le choc fut violent et le retour à la réalité cruel : il fallait de nouveau partir en quête d'un logiciel encore plus configurable et à l'interface aguicheuse. Et là, ironie du sort, c'est de nouveau vers Miranda que l'on s'est tourné. Il faut dire que le développement du logiciel stagnait royalement, et ce n'est pas le site Web du projet qui nous aurait fait croire le contraire. C'est du côté du blog d'un des développeurs que l'on a appris qu'une nouvelle version était en chantier, nourrie d'ambitions plus fortes les unes que les autres. De nouveaux plug-in ont fait leur apparition pour tenter d'offrir des possibilités d'affichage supérieures. À l'image d'Adium, l'interface des fenêtres de message est désormais constituée de fichiers HTML et CSS. Oui, vous avez bien lu, ce sont des fichiers de pages Web, l'interface étant affichée par ni plus ni moins qu'Internet Explorer. Qu'à cela ne tienne, après s'être battu quelques heures avec les options de configuration, le résultat est juste parfait, clonant à la perfection le résultat offert par Adium, la facilité d'installation en moins. Complexe à maîtriser, Miranda offre cependant des possibilités de configuration qui dépassent de très loin ce qui se fait sous Trillian. Il faut souffrir pour être beau.

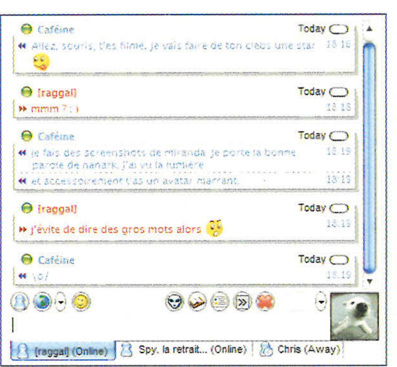
- VERSION : 0.4 RC3
- ÉDITEUR : Philipp Richter
- LICENCE : Freeware
- URL : http://mimmodnews.blogspot.com/



Le système de skins est réellement pénible à mettre en place. Mais ça vaut le coup.



Petit souci, les mots sont parfois coupés en plein milieu lors des passages à la ligne. Pas de solution trouvée pour le moment.



Les skins ne sont pas forcément gavées d'éléments graphiques, certaines ont su rester simples.

Top Utilitaires de la rédac

• Lecteurs vidéo :
BSPlayer 1.0
Media Player Classic 6.4.8.2
VLC 0.8.1

• Lecteurs audio :
Lecteurs audio :
iTunes 4.7.1
Winamp 5.08d
Foobar 2000 0.8.3
Deliplayer 2.50

• Mailreaders :
Outlook 2003
Mozilla Thunderbird 1.0

• NewsReader :
40tude Dialog 2.0.11.1
Gravity 2.5
Xnews 6.12

• Pagers Internet :
Trillian Pro 3
Miranda 0.4
MSN 7
XFire

• Anti-lourds :
Spamihilator 0.9.9.1
POPFile 0.22.2
AdAware 6
HijackThis 1.99

• Downloaders :
FlashGet 1.65

• Customisation :
Desktop Sidebar 1.05.88
StyleXP 3.0
Y'Z Dock 0.8.3
MobyDock DX 0.87b

• Clients FTP :
FlashFXP 3.1.10
FileZilla 2.2.10
SmartFTP 1.0.984

• Browsers Web :
Mozilla Firefox 1.02
Netcaptor 7.5.3

• Browsers d'images :
ACDsee 7.0.62
Xnview 1.66

• Tweakers :
X-Setup Pro 6.7
Startup Control Panel 2.7
Customizer XP 1.8.5

Quoi de Neuf

par Caféine



Viewsonic VP191b

Je ne vous cache pas que je suis un peu embêté pour vous parler de cet écran LCD 19 pouces. J'avais dit énormément de bien de son ancêtre 17 pouces, le VP171b, par deux fois : d'abord avec la version d'origine en 16 ms puis avec sa version révisée il y a peu de temps et qui dispose d'une nouvelle dalle à 8 ms qui en fait un des meilleurs 17 pouces du marché. Et du coup je suis en rade de superlatifs pour vous expliquer à quel point ce 19 pouces enterre tout ce que j'ai vu en termes d'écran LCD. Oui oui, j'ai bien dit enterré. Il n'est pas vaguement meilleur que les autres. Au moment où j'écris ces lignes, c'est le roi de sa catégorie, celui qui peut toiser ses compères en rigolant doucement du haut de son bras de réglage télescopique. Mais avant de rentrer dans les détails, une précision : je parle ici de la version 8 ms du VP191b, qui existe aussi en 16 et 25 ms, qu'il faut éviter à tout prix. Cherchez donc le gros sticker « 8 ms » sur la boîte ou demandez des précisions si vous achetez en ligne. Cette troisième génération dispose du même habillage que le reste de la gamme : pied assez encombrant noir, possibilité de pivoter en mode portrait, 2 entrées VGA, une DVI, interface de réglage sur écran classique et relativement ergonomique. C'est du connu, ça fonctionne très bien et le fait de pouvoir ajuster le placement de son écran en hauteur et en inclinaison est un vrai bonheur, que les possesseurs de LCD d'entrée de gamme ne doivent surtout pas connaître sous peine de jeter leur écran à la poubelle. Bref, ce modèle partait déjà avec un avantage dans la vie. Mais ses parents ont décidé de l'upgrader en lui offrant le top de la technologie LCD actuelle : un dalle MVA nouvelle génération de chez AU Optronics. Les amateurs éclairés lèveront un sourcil en lisant MVA, cette technologie étant souvent synonyme de temps de réponse particulièrement lents. C'était encore le cas il y a peu de temps, mais grâce à une « petite astuce », c'est de l'histoire ancienne. Explication : tous les constructeurs bossent depuis quelque temps sur une technologie permettant de booster les vitesses de réaction des cristaux liquides. Répondant au nom générique de Feed Forward (FFD), le principe est simple : on envoie plus de courant mais pendant moins de temps pour motiver les cristaux à changer d'orientation plus rapidement. Nommé Overdrive chez certains constructeurs, ce système baptisé ClearMotiv par Viewsonic donne dans le VP191b toute sa mesure : la rémanence dans les jeux est tout bonnement inexistante. Je ne parle pas que de World of Warcraft ou d'autres produits un peu mous : UT2004 ou Counter-Strike offrent un affichage jamais vu sur LCD. Non seulement il n'y a pas la moindre trace de traînée mais en plus la qualité des couleurs et l'angle de vision sont impressionnants. Les paysages de Lineage II deviennent des tableaux et la moindre map de Far Cry est une carte postale. Évidemment, dès que d'autres marques mettront la main sur cette dalle magique, Viewsonic ne sera plus le seul choix possible, ce qui fera sûrement baisser les prix. Si je pinaillais vraiment, je dirais que le 1280x1024 reste une résolution un peu faible pour travailler sur un 19 pouces mais l'avantage c'est que n'importe quelle carte graphique moderne pourra faire tourner vos titres convenablement dans la résolution native du VP191b. Et dans le cas présent, c'est tout ce qui nous intéresse.

FABRICANT : VIEWSONIC
SITE WEB : **WWW.VIEWSONICEUROPE.COM/FR**
PRIX : ENVIRON 550 EUROS



Netgear WGE111

Clairement destiné aux consoles de jeu, cet adaptateur réseau Wi-Fi est un modèle du genre. Tout petit, il saura se faire oublier derrière votre machine (sauf si c'est une PS2 Slim, faut pas abuser non plus) et accomplir sa tâche : la relier à votre réseau local sans avoir un fil qui traverse le salon. La mise en place est on ne peut plus simple : on branche la bête sur PC, on la configure grâce au CD livré ou directement par l'interface web en se connectant sur l'adresse de la boîboîte (192.168.0.202) et une fois les paramètres réglés, on l'accouple avec amour à sa nouvelle maîtresse par le câble Ethernet fourni. Et paf ! C'est le coup de foudre, votre console découvre le monde fantastique de l'Internet Multimedia Trop Rapide Sans Fil. Ou un truc du genre. Je vous ai déjà dit à quel point je déteste qu'on dise « l'Internet » ? Non ? Tant pis. C'est Internet, sans « l' » et puis c'est tout. Mais je m'égare…
Le WGE111 est compatible avec les normes 802.11b et g, ce qui permet d'atteindre sans forcer 1 Mo/s de taux de transfert en mode g. Dernier bonus : le mode adhoc (oui oui Yavin, comme le capitaine…) qui permet de relier deux consoles directement si elles sont chacune équipées de ce joujou. Très pratique mais un poil cher.

FABRICANT : NETGEAR
SITE WEB : **WWW.NETGEAR.FR**
PRIX : ENVIRON 90 EUROS

Steelpad S&S et 4D

Destinés aux pros du frag, les tapis souris Steelpad essayent de se faire une place au soleil sur ce marché ultra élitiste. Le S&S est un tapis géant (32x27 cm) livré dans une housse et qui dispose d'une surface inférieure spéciale très laide mais très efficace : une fois posé sur votre bureau, aucune chance qu'il ne gigote. Malheureusement, mon modèle de test n'avait pas les patins en téflon destinés à ma souris, normalement livrés avec ce modèle.
Du coup, cette dernière (une MX1000) accroche beaucoup trop sur le tapis, rendant son utilisation détestable. Même souci pour le 4D, avec une différence : il est réversible et dispose d'un côté beaucoup plus lisse que l'autre. Avec une souris équipée des patins en question, la sensation de glisse est effectivement parfaite et le contrôle obtenu étonnamment bon. Moi qui pensais me moquer des tapis de souris pour pro, je suis déçu…

FABRICANT : STEELPAD
SITE WEB : **WWW.STEELPAD.COM**
PRIX : ENVIRON 35 EUROS (S&S) ET 20 EUROS (4D)





Atari Flashback

Quel merveilleux sentiment que la nostalgie. Du moins pour les vendeurs de camelote. Sérieusement, à part les nostalgiques au dernier degré ou les historiens du jeu vidéo, qui voudrait jouer aujourd'hui avec une console Atari 7800 ? Atari espère pourtant rappeler des bons souvenirs aux plus vieux d'entre nous avec ce produit qui reprend le design de sa console de 1984. Ça se connecte en RCA directement sur la TV pour avoir les mêmes couleurs baveuses d'il y a vingt ans et la chose intègre vingt titres dont un original (Saboteurs, whoohoo !). Si vous voulez vraiment jouer à Battlezone, Centipede ou Breakout, je pourrais vous conseiller de chercher un émulateur sur le Net mais ça serait illégal. Je ne le ferai donc pas. N'empêche, 40 euros pour un truc qui va prendre la poussière après deux parties, ça fait beaucoup non ?

FABRICANT : ATARI
SITE WEB : **WWW.ATARI.FR**
PRIX : ENVIRON 40 EUROS



Lineage II

RISE OF DARKNESS EN MAI

Stop aux rumeurs, NCsoft a enfin annoncé officiellement la date de sortie pour la troisième extension gratuite de Lineage II. C'est donc au mois de mai que tous les abonnés de ce MMO pourront goûter au contenu prometteur de Chronicle 3. Au menu des réjouissances, il y a des nouveaux sorts, une refonte du système PvP (joueur contre joueur), de l'aide pour les nouveaux arrivants qui désirent débuter (et survivre) dans le monde hostile de Lineage II et une histoire qui devrait évoluer en fonction de l'implication des joueurs. Tout ça s'annonce plutôt bien, nous reviendrons donc sur C3 très prochainement.

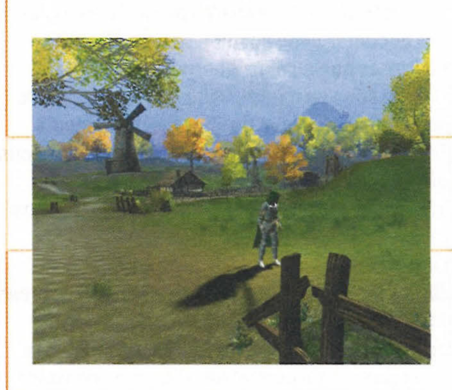




Vanguard : Saga of Heroes

QUELQUES MIETTES

La réaction positive de la communauté face à la déferlante de screenshots déposés sur le Net il y a quelques semaines a donné envie aux développeurs d'en dévoiler un peu plus sur leur MMO nommé Vanguard. Il n'y a évidemment rien d'exceptionnel puisque les infos se limitent à une liste de bateaux qu'il sera possible de posséder, à la mise en téléchargement d'une musique d'un donjon ou encore au fait qu'il sera possible de changer le nom de nombreuses choses en sa possession (bateau, familier...). Naturellement, il ne fallait pas en attendre trop de la part de Sigil Games Online qui compte bien garder des cartouches en réserve pour impressionner tout le beau monde présent à l'E3.



ÉDITO

ENTRE DARK AGE OF CAMELOT, EVERQUEST II ET WORLD OF WARCRAFT, MON CŒUR BALANCE. EN FAIT, NON, PAS VRAIMENT, MAIS IL FAUT CROIRE QUE LES DÉVELOPPEURS SE SONT PASSÉ LE MOT POUR SORTIR LEURS MISES À JOUR AU MÊME MOMENT. FINALEMENT, TOUT CE CONTENU EST PLUTÔT LE BIENVENU AUPRÈS DES JOUEURS, COMME QUOI, LA CONCURRENCE, ÇA A DU BON.







Ryzom

MÉNAGE DE PRINTEMPS

Une nouvelle assez perturbante a été annoncée par David Cohen Corval, big boss de Nevrax, au sujet du MMORPG Ryzom. On apprend qu'une réorganisation des structures a été mise en place autour de Nevrax et de la Saga de Ryzom afin de supporter financièrement l'avenir de ce titre. Comme le signale David Cohen, Ryzom ne compte pas suffisamment d'abonnés pour continuer son développement dans l'état actuel des choses. Afin de passer cette phase difficile, les serveurs européen (Arispotle) et américain (Windermeer) vont fusionner. Outre cette réunification des serveurs, on note que Nevrax va optimiser le logiciel et les outils du jeu afin que Ryzom tourne mieux et soit plus facile à entretenir. De nouvelles caractéristiques sont également en cours de réalisation, comme une nouvelle interface, des events plus poussés et les outposts, qui permettront de contrôler des parties du monde d'Atys. On apprend également qu'une extension gratuite sera annoncée à l'E3. Les accros de Ryzom peuvent donc se rassurer, Nevrax ne compte pas lâcher son bébé dans les mois qui viennent, bien qu'il ne soit pas au meilleur de sa forme.

Tactica Online

PROJET PROMETTEUR

Tactica Online est un petit nouveau qui débarquera en fin d'année 2005 dans le monde fabuleux du jeu online. Il s'agit d'un titre réunissant jeu de rôle et stratégie tour par tour dans lequel le talent tactique des joueurs est plus important que le temps passé à jouer afin de remporter une victoire. Il est possible de s'affronter en un contre un, de participer à des batailles de masse et diverses missions. Pour vous faire une idée plus précise de ce titre, sachez qu'il s'est inspiré de titres tels que Fallout et Jagged Alliance.

Il ne s'agit pas d'un MMORPG dit classique : ici pas de course aux points d'expérience, pas de montée en niveau de son personnage. Tactica Online propose néanmoins aux joueurs de se réunir dans un monde persistant afin de se faire la guerre dans la joie et la bonne humeur. Aucun abonnement mensuel ne sera nécessaire puisqu'il suffira d'acheter une version du jeu pour avoir accès à la partie multijoueur. Néanmoins, les développeurs ont prévu de sortir des extensions, payantes cette fois, pour ajouter du contenu à leur titre.







EVE Online

UNE ANNÉE BIEN REMPLIE



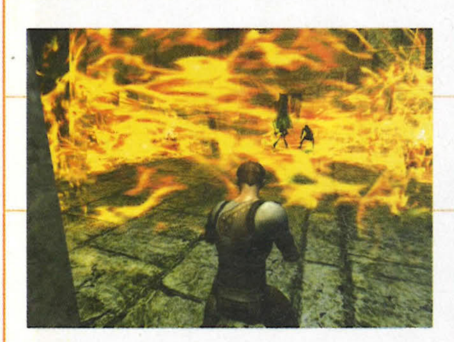
EVE Online, le jeu massivement multijoueur se déroulant en plein cœur de l'espace, suit toujours son petit bonhomme de chemin. CCP a d'ailleurs l'intention d'implémenter de nouvelles classes de vaisseaux dans les mois à venir : par exemple, le Freighter, cargo servant uniquement de moyen de transport entre stations spatiales, ou le Dreadnought, qui n'est autre qu'une plate-forme de lance-missiles spécialisée dans l'attaque de stations. L'arrivée de ce dernier évitera qu'une cinquantaine de joueurs se réunissent durant 24 heures pour tenter d'exploser une station spatiale. Enfin, le Stealth Bomber, qui comme son nom l'indique, est un bombardier furtif. Davantage de contenu et de changements de gameplay seront naturellement ajoutés tout au long de l'année.



Comme quoi, malgré sa présence plutôt discrète au milieu des gros MMO, EVE dispose d'une communauté constante et fidèle.

Dungeons & Dragons Online

L'IMMERSION EST POUR BIENTÔT



Le jeu de rôle massivement mulitjoueur basé sur les règles officielles Dungeons & Dragons 3.5 devient un peu plus concret jour après jour. Effectivement, les développeurs ont annoncé il y a peu de temps le lancement des inscriptions pour l'alpha test. Notez qu'il sera impossible pour la plupart des joueurs de rejoindre l'équipe de bêta-testeurs puisque ces derniers seront sélectionnés avec soin par Turbine. Une lettre de motivation, à rédiger en anglais, vous sera d'ailleurs demandée lors de l'inscription. Il faut également posséder un compte pour le forum officiel. Donc, si le cœur vous en dit, rendez-vous sur cette page pour profiter des inscriptions et peut-être être sélectionné : https://beta.turbine.com/signup/default.html. Pour ceux qui vivraient au fond d'une grotte, rappelons que AD&D n'est autre qu'un jeu de rôle papier joué par des milliers d'adeptes à travers le monde depuis des lustres, l'ancêtre de pratiquement tout ce qui existe dans le genre. Tout laisse à croire que son adaptation en MMO attirera un large public. Reste à voir la qualité du gameplay.

Legacy online

EN RÉANIMATION

Le MMO Legacy Online semblait avoir totalement rendu l'âme depuis quelques mois. Un rapide coup d'œil nous informait que son état critique ne lui laissait pas grande espérance de vie. Pourtant, en début d'année, un studio nommé Pugland a racheté le jeu à Oceanus afin de lui donner un second souffle. Une nouvelle version est donc disponible sur deux serveurs, l'un totalement gratuit et l'autre payant. Il semblerait que la justification de cette différence se fasse au niveau de la qualité et des services qu'offrent le serveur payant. Sachez qu'une période de sept jours est disponible sur ce serveur, au cas où certains seraient intéressés.

Warcraft III

COUP DE BALAI

À croire que l'arrivée du printemps a échauffé les esprits des développeurs car Blizzard suit le même chemin que SOE en supprimant 5900 comptes pour cause de triche. 500 de ces clés CD ont été bannies



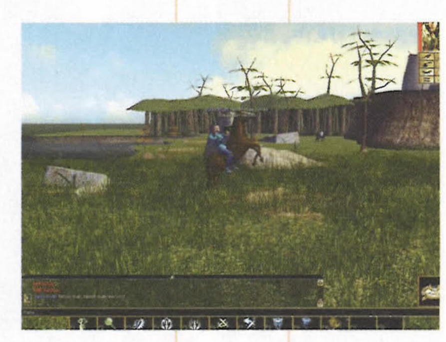


définitivement de Battle.net alors que les autres ne pourront plus jouer pendant une période d'un mois. Si ces actions peuvent calmer tous les petits malins qui pourrissent les serveurs de jeu en trichant à tout va, c'est déjà ça.

Neverwinter Nights

DES CHEVAUX, ENFIN !

Grâce à une communauté très active, les fans ont vu naître de nombreux mods et améliorations diverses depuis la sortie de Neverwinter Nights. Aujourd'hui, Gilean, Orione et Xar proposent leur hakpack contenant des chevaux qu'il est possible de monter. Il supporte de nombreuses actions comme le combat, le lancement de sorts ou l'utilisation de parchemins. Ce hakpack comprend un module de démonstration et tous les scripts nécessaires à son bon fonctionnement. Il est disponible à cette adresse en téléchargement



(http://nwvault.ign.com/Files/hakpacks/data/1112860784000.shtml) et ne pèse que 33 Mo. Sachez qu'il faut néanmoins posséder l'add-on Hordes of the Underdark et la mise à jour 1.65 pour NWN.

Everquest II

SOE N'Y VA PAS AVEC LE DOS DE LA CUILLÈRE

Ce n'est pas moins de 700 comptes d'Everquest II qui ont été bannis par Sony Online Entertainement il y a peu de temps. Les raisons évoquées sont toutes simples : utilisation de bots et tricheries diverses et variées. Voilà un grand coup de balai qui est censé rassurer tout le monde afin que l'on puisse jouer sur des serveurs propres. SOE devrait pourtant faire attention de ne pas trop jouer les justiciers sans réfléchir, car lorsqu'ils bannissent une personne qui leur a gentiment fait remarquer qu'il existait certains bugs, ça ne donne pas vraiment envie de faire des bug reports. Comme quoi, l'honnêteté ne paye pas. Attention à vous, vous êtes prévenus. Dans un autre registre, sachez qu'il sera possible de vendre divers objets sans laisser votre personnage connecté. Il faut dire que garder son PC allumé toute la nuit juste pour vendre des objets virtuels, ce n'est pas super pratique... SOE va donc implémenter un système de vente hors-ligne. Il sera possible de stocker des objets dans votre demeure afin de laisser votre boutique ouverte avant de vous déconnecter. Voilà une très bonne initiative. Notez qu'ils auraient pu faire encore plus pratique, avec un système de vente aux enchères, mais là tout le monde commencerait à voir sur qui ils copient...





The Matrix Online
ENFIN DISPO !



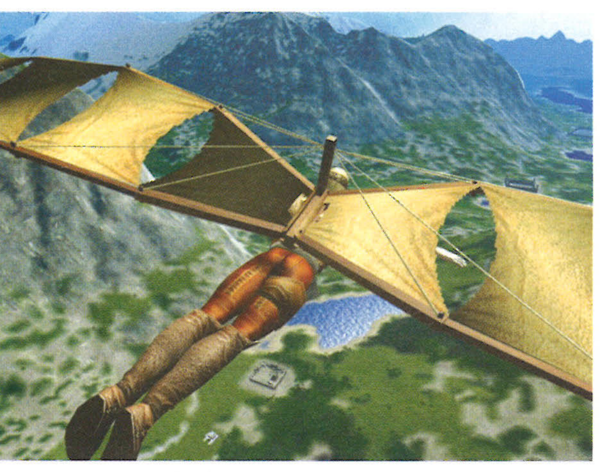
Quelques lignes de code et le succès en public est assuré. Décidément, un rien impressionne la foule.

Depuis la sortie du mastodonte World of Warcraft, de nombreux regards sont rivés sur le jeu massivement multijoueur de Blizzard. Pourtant, l'univers du MMO ne contient pas qu'un seul et unique titre, bien au contraire. Parmi les petits nouveaux, sachez que The Matrix Online est disponible en magasin depuis mi-avril. Comme les autres jeux du genre, il faut souscrire à un abonnement mensuel pour participer à cette nouvelle vie virtuelle peuplée de nombreux autres joueurs. Les fans de la trilogie des frères Wachowski retrouveront avec plaisir des combats dynamiques à base d'effet bullet time. Un système d'artisanat a



même été implémenté par le biais de programmation. Effectivement, dans la Matrice, tout est codé : armes, fringues et capacités. Du coup, les personnages peuvent, grâce à des ressources et certains niveaux de compétences, créer de nombreux objets. Pour ce qui est de l'évolution de votre personnage, ce dernier améliore ses talents par le biais d'Ability Code. À l'instar du film, votre héros peut assimiler différentes connaissances en téléchargeant, dans son cerveau, de nombreuses données. Tout ceci est bien entendu imagé puisque dans les faits, il suffit d'aller voir un PNJ (Personnage Non Joueur) pour apprendre de nouvelles compétences. Tout de suite ça casse un peu le rêve. Quoi qu'il en soit, The Matrix Online devrait satisfaire les nombreux accrocs de l'univers du film. Pour les autres, ce n'est pas gagné. Mais pour savoir à quel point, il va falloir nous laisser le temps d'y jouer réellement, on vous préparera un test pour le prochain numéro si tout va bien.

CYD



Rien de tel qu'un petit tour en deltaplane pour profiter de la vue et des performances du moteur de Dark and Light.

Dark and Light
IL ARRIVE... BIENTÔT !

Dark and Light suit son petit bonhomme de chemin depuis de longs mois et semble évoluer comme il se doit. Pour l'heure, NPCube a réorganisé et renforcé l'équipe de production afin de respecter la date de sortie annoncée en novembre 2005. Mais, comme à l'accoutumée, nous n'en savons toujours pas plus sur le contenu réel qu'apportera ce titre. On apprend qu'une toute nouvelle gestion dynamique des objets déposés par les joueurs est possible. En gros, chaque personnage peut bâtir avec sa communauté son propre cadre de vie (maison, unités de production...). Toutes les nouvelles capacités techniques, nécessaires à la cohérence du monde de Dark and Light sont des atouts qui répondent aux attentes de la communauté, selon NPCube. L'immense liberté de mouvement offerte par le moteur « Mafate » devrait offrir un très large éventail de gameplay. Pour le moment, les développeurs se focalisent sur la simplicité et l'efficacité des déplacements dans ce vaste univers qu'est Ganareth. L'autre priorité de NPCube est de faire un effort particulier sur l'ergonomie de l'interface afin de simplifier la prise en main de Dark and Light. Les annonces d'idées innovantes se suivent, mais concrètement ça reste toujours très flou. Quoi qu'il en soit, 2500 bêta-testeurs supplémentaires devront travailler dur afin que les développeurs puissent améliorer leur bébé en attendant les prochains stress-tests massifs. Il ne reste plus qu'à prendre notre mal en patience.

CYD





ASHERON'S CALL 2 : LEGIONS

Bon, c'est joli, mais ma bécane ayant survécu à Doom 3, j'ai du mal à piger pourquoi ça rame comme ça.





Les intérieurs empyreans : classe, sobres, un peu frime, et surtout, très jaunes.

De retour sur Dereth ! Après un an de sevrage, les premiers pas ne sont pas trop dépaysants : le serveur-test de Legions est vide. Esseulés, les mobs hululent tristement et me coulent en coin des regards langoureux.
En quarantaine à Arwic avec mon perso miteux, je me sens seule, j'ai faim, j'ai froid, j'ai besoin de chaleur humaine. Tard dans la nuit, au moment où, désespérée, je m'apprête à sauter du haut de la plus escarpée des falaises d'Osteth, une divinité locale m'apparaît dans une gerbe de lumière. Alléluia. L'admin me murmure des litanies de charme : « Reviens... revieeeens... », en me couvrant de cadeaux. Métamorphosée en demi-déesse dotée de 75 niveaux d'expérience, de facultés illimitées de craft ou de téléportation, et de plus d'or que je n'aurais jamais rêvé en voir au cours de mes deux années de service sur Asheron's Call 2, me voilà partie à la découverte de Legions.



Chéri, m'engueule pas, mais je crois que j'ai rétréci Cavendo au lavage...

« VICTORY BELONGS TO MEEEE »

Première révélation, les nouvelles races : empyrean et drudge. Chez Turbine, on aime le drudge, oui madame. On en a même fait l'argument-marketing-massue de l'add-on. Pré-achetez le jeu et vous recevrez un pack bonus vous débloquant immédiatement la race, contrairement à ces bouseux de clients tardifs qui devront attendre des mois avant de pouvoir le jouer. Trop cool, mais vient un temps où il faut arrêter de plaisanter deux minutes. D'abord, le drudge est à AC2 ce qu'est le gobelin à D&D : marrant, ridicule et anti-sexy au possible. Ensuite, même les développeurs n'ont pas l'air d'y croire vraiment. Un seul domaine de combat, une seule spécialisation pas finalisée (les races classiques en ont six), moult bugs et tracas divers...
On obtient au final un joli goût d'inachevé pour ce perso, à classer dans la catégorie gadget et pas contenu de fond. L'empyrean, c'est autre chose. Peu convaincant à la création avec son allure guindée et son visage d'humain fondu, aussi personnalisé et vivant que, disons, une poêle, il se rattrape à la prise en main. L'esthétique empyreane est plutôt recherchée, très aérienne avec les passes magiques lentes et l'arme translucide du Hieromancer, les sphères joliment animées et la lévitation du Mentalist...



Après, des fois, bon, les compétences ne marchent pas, mais c'est normal, il reste encore plein de temps avant la sortie. Hum.
Les compétences qui fonctionnent, quant à elles, font parfois un peu peur. Je n'ai jamais été douée pour über-maximiser mes persos, mais là j'ai quand même la nette impression qu'on me facilite la tâche. Tout ça fleurerait bon les mois de rééquilibrage que ça m'étonnerait qu'à moitié.

POURQUOI FAIRE SIMPLE...

Maintenant mettez les mômes au lit, on attaque les choses sérieuses avec la v.2 du système de compétences héroïques. Avertissement : la compréhension des lignes qui suivent requiert un taux élevé d'alcool dans le sang. Il faut en effet différencier les compétences de spécialisation (spé pour les intimes), les compétences de spé (non, pas celles-là,


Alors, là, c'est moi, là, c'est mes deux bouboules qui lattent, et là, c'est GiguMarcel et GiguLéon.

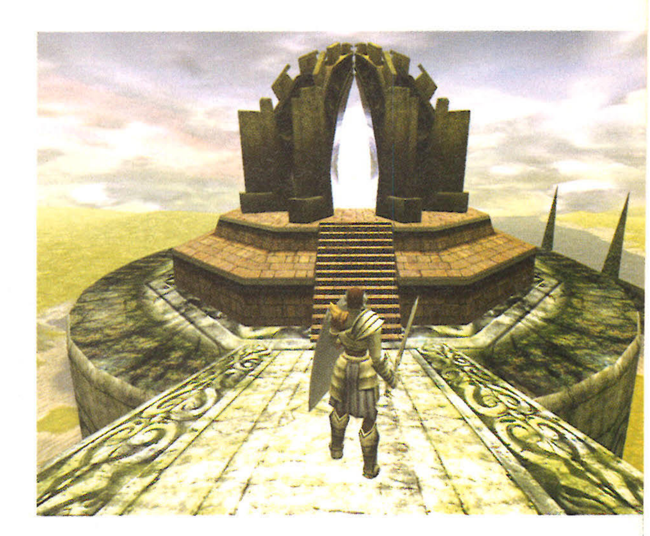


Se retrouver avec un écran de log pareil, je vous jure, ça fait tout bizarre...

les autres), les super-compétences encore plus héroïques que les compétences héroïques normales et qui sont rangées au-dessus des compétences de spé (les premières), sans oublier les perks, sortes de compétences fourre-tout qu'on trouve au-dessus des compétences de spé (les autres) et qui comprennent des compétences de combat (mais pas héroïques ni de spé), d'artisanat et d'autres trucs plus ou moins rigolos. Bref c'est un fameux bordel. La bonne nouvelle, c'est qu'il n'en reste pas moins possible d'en tirer quelque chose, une fois qu'on a survécu à l'exploration de l'arbre. Le nouveau système enrichit considérablement le panel de choix et de spécialisation. Une fois investies les bases indispensables telles que la connaissance des arcanes ou les techniques de combat supérieures, il reste un choix confortable de compétences avec lesquelles jongler. Bonus de vie ou de mana, chants de combat, augmentation des chances de réussite critique en craft, manifestations de magie brute (c'est comme ça qu'on se retrouve accompagnée d'un lapin qui balance des missiles d'énergie), le choix s'étend sur des dizaines et des dizaines de lignes. Organisées n'importe comment, certes, mais nombreuses. Je reste très dubitative devant le nouveau système de classement des monstres (martial, nature...) et ses conséquences sur les compétences (capacités de chasse), le craft et les armes. Enfin bon, s'ils veulent se compliquer la vie pour un résultat improbable au lieu de proposer enfin, par exemple, un rangement potable des quêtes, c'est pas comme si c'était encore mon problème. J'aurais été fort curieuse toutefois de tester les combos de groupe, sur le modèle d'EQ2 (il aurait juste fallu un groupe, quoi) : la stratégie de combat coordonné étant un gros point fort d'AC2, le résultat vaudra sans doute le coup d'œil.

KNORR, J'AIME BIEN

Mais cessons un peu de causer technique et sortons les caméras, c'est l'heure de la visite touristique. Un nouveau continent gigantesque pour un gain de 30 % de territoire, on commence à bien connaître le chiffre. Alors, Knorr, c'est grand, oui. Autre point positif, contrairement à la dernière apparition spontanée de terres connues sous le doux nom d'Arramora (Knorr, Arramora, retenez Yavin, par pitié), le nouveau continent est accessible dès le trentième niveau. De vrais nouveaux paysages (soit j'ai l'esprit mal tourné soit les wowiennes collines d'Hillsbrad ont inspiré ici l'une des plus jolies réussites d'ambiance en extérieur), une spatio-ville fantasque, ici un temple imposant, là des ruines couleur sang et peuplées d'olthois, on ne peut pas dire que la balade soit désagréable, mais... Mais une bonne partie des terres reste une resucée d'anciennes auxquelles on a juste enlevé ou ajouté deux trois trucs. C'est grand, mais le vrai neuf aurait tenu en vachement plus petit. J'aurais bien tâté un peu des nouvelles quêtes épiques : j'aime les olthois (oui, chacun son truc) et je sens que j'en aurais bouffé, plein. Au final, sans doute les anciens joueurs vont-ils repointer le nez quelques semaines, le temps d'explorer le contenu hi-level entre vieux croûtons. Vingt dollars pour un mois de jeu, c'est honnête. Mais j'ai le cœur un peu serré en pensant à ces grosbills d'empyreans dont probablement pas un n'atteindra le niveau 70 un jour... La résurrection d'Asheron ne passera pas par Legions.



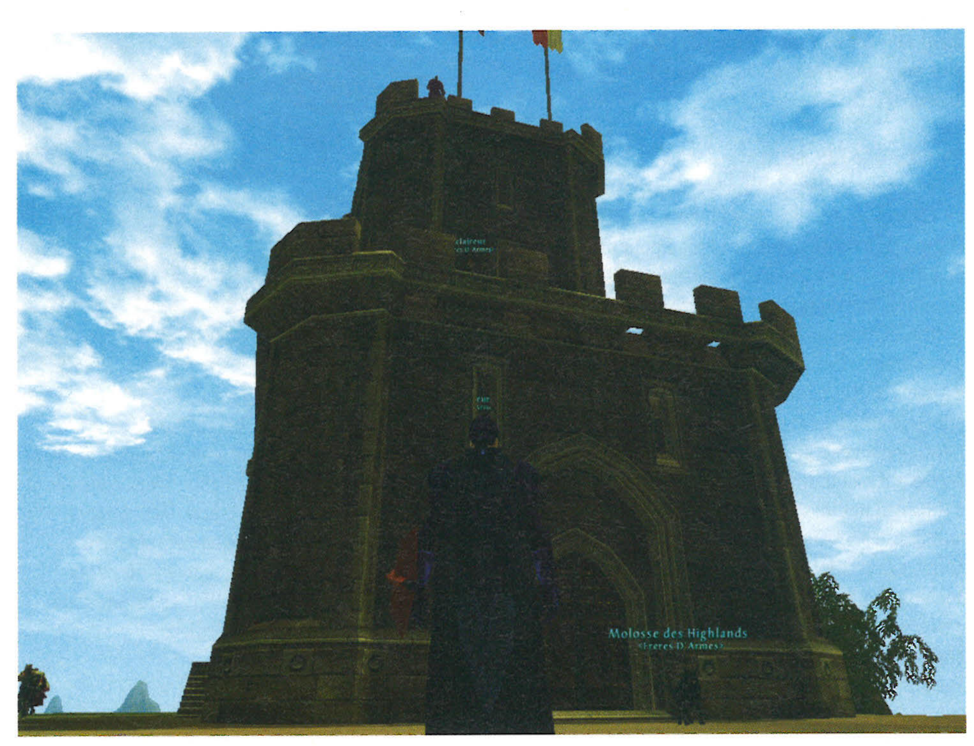
MAOH

Genre ACHARNEMENT THÉRAPEUTIQUE
Éditeur TURBINE
Développeur TURBINE/ÉTATS-UNIS
Date de sortie 6 MAI 2005


Ma toute belle... ma splendeur... ma beauté... enfin seuls... toi et moi...

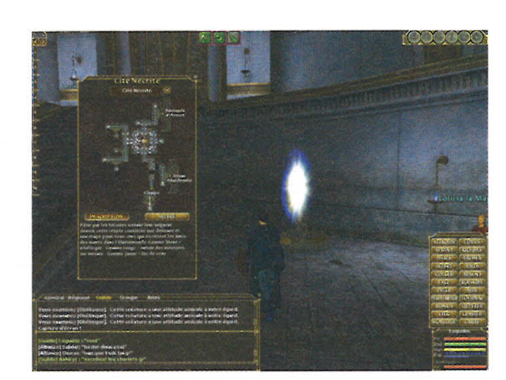
Dark Age of Camelot
CATACOMBS

APRÈS TROIS ANS DE SERVICE, DARK AGE OF CAMELOT CONTINUE D'ÊTRE SUIVI ET AMÉLIORÉ PAR MYTHIC. MAIS, MALGRÉ TOUS LES LIFTINGS QU'IL SUBIT, CE TITRE COMMENCE SÉRIEUSEMENT À PERDRE DE LA VALEUR ET IL VA ÊTRE DIFFICILE POUR LUI DE RESTER DIGNE FACE AUX NOUVEAUX MMO.



Cette tour placée près d'un fort sera la cible d'une mission personnalisée prévue dans un patch à venir.

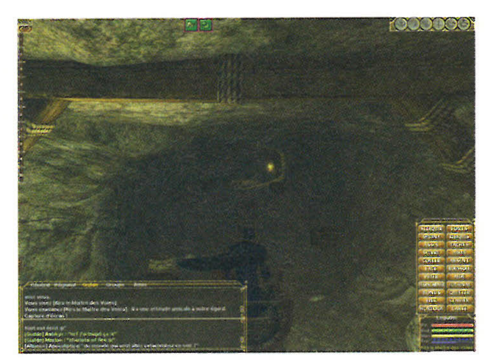
Contrairement à ce que l'on aurait pu croire, les serveurs de Dark Age of Camelot ne se sont pas entièrement vidés avec les sorties d'Everquest II, de Lineage II ou plus récemment du (très) populaire World of Warcraft. La communauté bien ancrée dans les légendes arthuriennes reste fidèle au poste en gardant les terres d'Albion, de Midgard et d'Hibernia avec hargne. La sortie de cette extension est pour eux une aubaine qui changera un peu leur quotidien. Les catacombes sont un dédale de couloirs regroupant de nombreuses zones prévues pour les joueurs de tous les niveaux. Par exemple, la première zone permet aux personnages de niveaux 1 à 10 de s'adonner aux joies du cassage de monstres. Pour avoir accès aux catacombes, il suffit de se rendre dans la capitale de votre royaume. Une des zones les plus sympas est celle des mines abandonnées reliant les autres donjons et qui permet de réaliser des courses de chariots. En plus de ça, cet add-on apporte son lot d'instances afin de glaner quelques précieux points d'expérience tranquillement. Néanmoins, tous les personnages de niveau 50, et dieu sait qu'ils sont nombreux, doivent se contenter d'une seule instance, le Sanctuaire de l'Indiscible situé près de la Forêt Interdite. Malgré tout, quelques créatures de niveaux 65 sont là pour vous accueillir. De plus et afin de rééquilibrer les



royaumes, de nouvelles classes ont été implémentées. Ainsi, Albion propose uniquement l'heretic tandis que l'on peut voir le vampiir et la banshee pour Hibernia et le warlock et la walkyrie pour Midgard.

VIVRE AVEC SON TEMPS

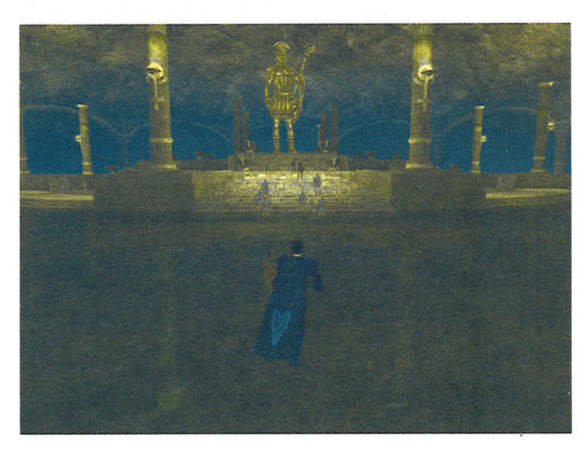
Tout ceci est bien joli, mais aucun effort n'a été fait concernant l'interface préhistorique de DAOC. Il est toujours impossible de bouger la caméra avec la souris. Il s'agit sûrement d'un détail pour certains mais lorsque l'on replonge dans DAOC après avoir passé plusieurs mois sur des MMO récents, ça finit par agacer. Il en est de même pour les raccourcis qui



La fameuse course de chariots implémentée avec Catacombs. Ça vous changera de l'abattage de monstres à la chaîne...

sont stockés en local et non sur le serveur. Résultat, lorsqu'il faut réinstaller DAOC ou y jouer depuis un autre PC, il faut recréer entièrement ses raccourcis. Vraiment très pratique. Il serait temps que les développeurs se mettent au goût du jour concernant tous ces problèmes. Malgré des améliorations concrètes niveau contenu, Dark Age of Camelot commence tout de même à sérieusement souffrir de son âge. Avec tous les nouveaux MMO qui déboulent cette année, il va être difficile pour Mythic de maintenir leurs abonnés scotchés sur ce produit.

CYD



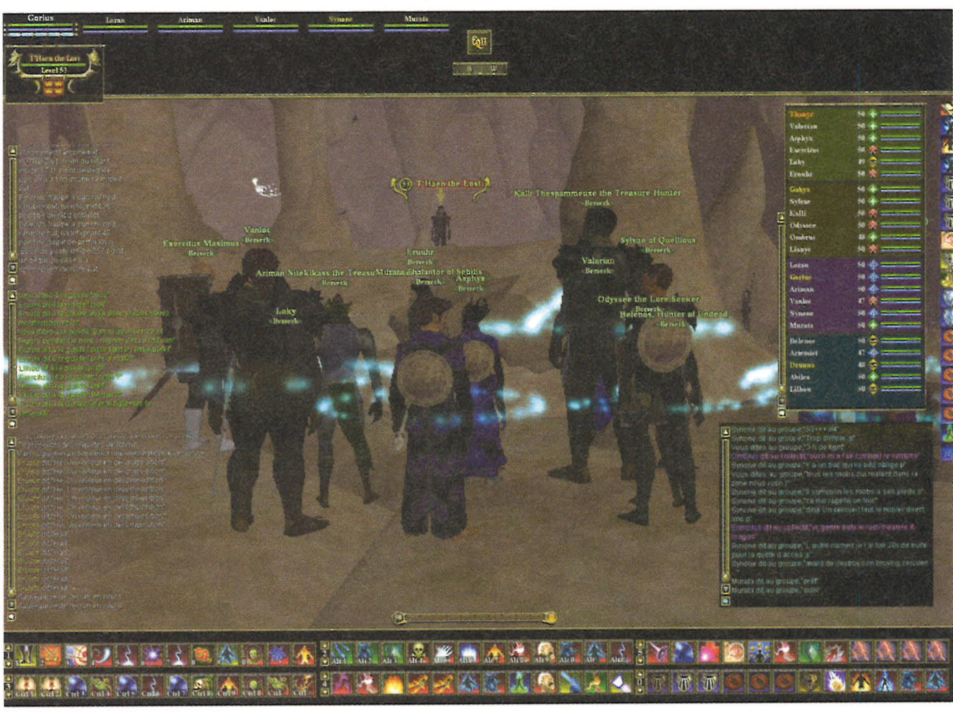
ÇA ARRIVE !

Mythic prévoit d'autres améliorations par le biais de patches. Tout le monde attend le système de serveur clustering qui permettra de regrouper les joueurs de différents serveurs dans les mêmes zones RvR (Royaume contre Royaume). On apprend avec plaisir qu'une meilleure gestion des Master Level de Trials of Atlantis sera mise en place. En gros, si quelqu'un est déconnecté pendant un combat, le chef du raid peut valider l'épreuve dans un intervalle de dix minutes à la place de l'absent. Et il sera possible de valider les épreuves dans l'ordre que l'on désire. De bonnes nouvelles qui arrivent tout de même un peu tard.

Everquest II

ADVENTURE PACK AU RABAIS

DISPONIBLE DEPUIS PEU, LE PREMIER ADVENTURE PACK PROPOSÉ PAR SOE N'A PAS CONVAINCU TOUS LES JOUEURS FOULANT LES TERRES D'EVERQUEST II. MANQUE DE CONTENU ET D'INTÉRÊT SONT LES POINTS NOIRS SIGNALÉS PAR LA COMMUNAUTÉ. ESPÉRONS QUE SONY REDRESSE LE TIR DANS LES MOIS À VENIR.



Merci à Exercitus d'avoir endossé le rôle de paparazzi en nous ramenant des photos du Boss de La Lignée Sanglante : T'Haen The Lost.

Avec l'arrivée de l'Adventure Pack nommé Les Chroniques de la Lignée Sanglante et les récentes améliorations proposées par les patches, on ne peut que respecter le choix de SOE de faire évoluer du mieux possible son MMO Everquest II. Pourtant la vie au sein de Norrath ne semble pas réjouir tous les habitants. Certains joueurs sont restés sur leur faim car le contenu n'était pas à la hauteur de leurs attentes surtout à 5 euros l'Adventure Pack. Et ce n'est pas les deux premières quêtes accessibles à tous qui donnaient envie d'investir de l'argent afin d'obtenir l'aventure complète. Et pour cause ! La deuxième quête demande de tuer environ 80 % des gobelins du donjon Tombs of Night. Une tâche fastidieuse qui prend environ deux heures. Imaginez l'intérêt d'une telle tuerie lorsque les monstres sont gris pour les joueurs expérimentés. Ils n'ont même pas le plaisir de gagner de précieux points d'expérience. La grande majorité des abonnés a tout de même déboursé quelques euros pour accomplir les cinq quêtes proposées afin de rencontrer T'Haen The Lost, charmant boss de la Lignée Sanglante qui n'est pas vraiment du genre accueillant. Les plus courageux et patients ont passé au moins cinq heures à éradiquer toutes les créatures de son donjon pour se trouver nez à nez avec ce vampire. Malheureusement, la plupart des raids (groupes de nombreux joueurs) se font exterminer lamentablement et doivent tout recommencer. Bref, on peut dire que la communauté n'a pas vraiment été emballée par les Chroniques de la Lignée Sanglante.

BIEN MAIS PAS TOP

Heureusement, différents patches ont permis d'apporter, parallèlement au Pack, d'autres améliorations. On note l'arrivée du Norrathian Express qui permet d'envoyer du courrier et des objets à d'autres joueurs. Everquest II se dote donc du système de mail implémenté dans World of Warcraft, sauf qu'ici, l'option d'envoi contre remboursement n'est pas disponible. Par contre, le plus de ce système est de pouvoir expédier des courriers à des joueurs de Everquest et Star Wars Galaxies. Qui a dit que ça ne servait à rien ? Allons, ne soyez pas trop dur avec SOE, c'est l'intention qui compte. Sinon, il est désormais possible de fabriquer des objets enchantés. Et la possibilité de trouver des objets rares, servant pour l'artisanat, a été augmentée. Les récompenses de quêtes d'héritage, qui constituent les missions les plus intéressantes aux yeux de nombreux joueurs, servent dorénavant comme décorations pour votre maison. Enfin, le Château de Noktropos, un des meilleurs donjons d'Everquest II, qui s'adresse aux joueurs de niveau 30 à 40, propose désormais une nouvelle instance pour ceux qui ont atteint le niveau 50. Malgré quelques améliorations sympathiques, Everquest II a intérêt à s'améliorer niveau contenu s'il ne veut pas voir ses fidèles déserter ses terres.

CYD







L'entrée des chambres funéraires D'Morte où démarre votre aventure.



Ce gros poisson n'est autre que le familier d'un des boss présents dans le donjon Tombs of Night.

ANGE GARDIEN

Le système de tutelle qui a été implémenté il y a quelques semaines semble rencontrer un franc succès. Il permet aux joueurs de haut niveau de grouper avec des personnages moins expérimentés. En fait, si un personnage de niveau 50 groupe avec un niveau 30 de cette manière, il ne pourra utiliser que ces sorts de niveaux 30. Très pratique pour ceux qui ont zappé des quêtes dans certains donjons et zones de débutant.

La vie à deux, c'est merveilleux ?

VOUS ÊTES DU GENRE À TAPER SUR D'EFFROYABLES CRÉATURES, ACCOMPAGNÉ DE VOTRE DOUCE DES HEURES DURANT ET TOUT ÇA DANS LA BONNE HUMEUR ? PARFAIT, MAIS POUR CERTAINS, JEU ONLINE ET VIE DE COUPLE NE FONT PAS FORCÉMENT BON MÉNAGE.

Incontestablement, l'arrivée des titres massivement multijoueur a engendré une certaine tendance à l'autisme chez les gamers. Effectivement, massacrer des créatures à la chaîne dans un monde persistant avec l'aide de milliers d'autres drogués, ça laisse des traces : « Eh, regarde ce que le petit voisin du 5e a dropé quand je l'ai tabassé ». C'est indéniable, l'image que renvoie le joueur de base n'est pas très reluisante. Bon nombre de personnes l'imaginent assis des heures durant face à son écran, se gavant de pizzas en tapotant des choses incompréhensibles sur son clavier. Si par miracle, il sort de sa tanière, on l'entend parler une langue étrange au vocabulaire barbare : « T'as vu ce bouffon de healer qui s'est pris pour un tank alors que j'avais même pas commencé à puller le mob ? ». Qui aurait pu croire que ces êtres étranges puissent trouver une compagne aimante ? C'est pourtant le cas de bon nombre d'entre eux qui tentent de s'adonner aux plaisirs du jeu online, en couple. Mais concilier vie réelle et vie virtuelle est, évidemment, un véritable challenge. De la nana envahissante ou délaissée au mec macho en passant par ceux qui s'adressent à peine la parole, voici quelques portraits qui sentent bon le vécu.


Eh les gars, c'est pas parce que vous croisez plein de persos féminins qu'il s'agit forcément de filles. Alors arrêtez de jouer les dragueurs à deux balles.


C'est dans ce genre de situation qu'on est heureux d'être sur TeamSpeak. Mais j'en connais certains qui se focalisent un peu trop sur les voix de certaines joueuses et pas assez sur le combat.


Petit pique-nique en plein centre-ville, histoire de faire connaissance et accessoirement former un bon groupe.

L'ENVAHISSANTE

Vous aimez jouer tranquillement. Vous vous concentrez durant une bataille où la moindre erreur pourrait vous coûter votre vie virtuelle. Alors comment dire à cette gourde d'arrêter de vous poser des questions stupides : « Pourquoi y'a une lumière autour de ton bonhomme ? C'est quoi ça au fond ? Lui, il est en train de te taper, non ? Oh, pourquoi t'es allongé par terre sans bouger ? ». Restez calme et évitez les réponses impulsives genre : « Oh, et pourquoi t'irais pas faire un test de Q.I. pour voir à quel point tu sers à rien dans ce monde ? ». À moins que vous ne vouliez dormir seul pendant un bon moment...



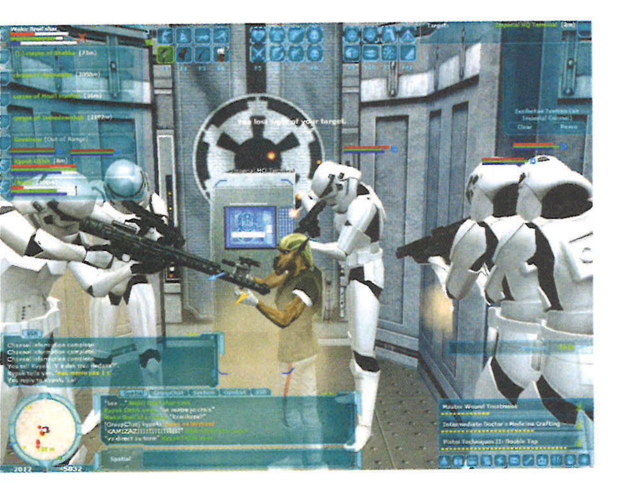
LE LOSER

Vous n'arrivez pas à vous déscotcher de votre écran même quand votre douce vous appelle tendrement ? « Oui, oui, j'arrive dans cinq minutes, chérie ! ». La partie de trop, suivie de cette réplique qui fâche, sont des éléments suffisants pour que votre moitié déclenche les hostilités : « Ça fait dix fois que tu me dis dans cinq minutes, ça dure une heure, chez toi, cinq minutes ! ». Ça s'énerve des deux côtés, le ton monte et là c'est le drame : « Voilà, t'es contente, j'suis arrivé deuxième, fait chier ». Si après ça vous entendez la porte claquer, ne rêvez pas : elle n'est PAS partie vous chercher une pizza pour vous remonter le moral.

L'INCOMPRIS

Votre mec joue tout le temps ? Il se lève et joue, s'endort en jouant et vous vous demandez ce que vous pouvez bien trouver à cette loque humaine qui ne fait rien de sa vie. Mais lui n'en démord pas et vous rétorque : « J'vais pas arrêter ma partie maintenant, combien de fois crois-tu que la Chine ait mené au score face au Brésil en finale d'une coupe du







monde ? ». Vous n'aviez donc jamais pensé à toutes les choses exceptionnelles qu'il réalise ? Ouvrez les yeux, vous vivez avec un héros.

LES AUTISTES

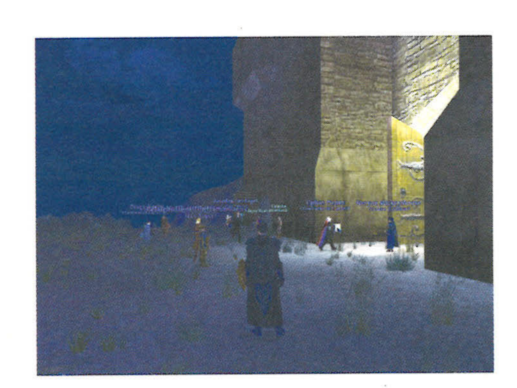
Jouer en couple et vivre cette passion commune au quotidien, c'est vraiment génial. Surtout lorsque l'on arpente le même univers persistant. Mais lorsque l'on finit par être assis dos à dos, chacun face à son écran et en ne communiquant qu'en s'envoyant des /tell, il est temps de se poser des questions. Et si vous essayiez d'ouvrir la bouche et de parler ? Vous verrez, c'est magique et c'est plus rapide qu'un message écrit. Accessoirement, vous pourrez même décider en duel de qui va faire la cuisine, histoire de ne pas vous gaver de surgelés jusqu'à la fin de vos jours.

LA SCOTCHÉE

Vous avez trouvé une compagne compréhensive, sensible à votre passion, prête à découvrir ce qui vous tient en haleine de longues heures devant votre PC. Fantastique, mais attendez de voir quand votre âme sœur va rester scotchée à votre écran. Lorsqu'il faudra que vous lui prépariez de bons petits plats pour qu'elle ne meure pas de faim. Lorsque vous irez vous coucher, seul, en entendant les bruits de batailles sortant des enceintes de son PC. Eh oui, elle finira par avoir son propre PC, et plus puissant que le vôtre, en plus. Et quand ça sera vous qui devrez lui dire : « Chérie, tu veux pas arrêter ta partie, là ? ». À ce moment précis, vous maudirez le jour où vous lui avez fait découvrir les joies du jeu vidéo. Voilà, fallait pas l'initier.

LE FOURBE

C'est sympa de jouer en couple sur un MMO. De progresser avec la même race en même temps. D'accomplir des quêtes... à deux en amoureux. Allez, à d'autres, vous le cachez où votre deuxième perso ? Celui qui permet d'éviter les remarques du genre : « Pourquoi tu joues pas avec moi ? On avait dit qu'on jouait ensemble avec ces persos. Tu vas faire plus de niveaux que moi. T'es méchant de ne pas m'attendre ». Eh oui, avoir plusieurs persos, ça sert aussi à ça. Attention cependant à cacher votre écran de login lors de la sélection, sinon il va falloir vous expliquer. Et je doute que vous en mouriez d'envie...



LA RUPTURE

Voir l'amour de sa vie partir, c'est déjà dur. Très dur. Mais quand en plus elle se tire pour vivre avec un mec d'un clan adverse, il y de quoi être « légèrement agacé ». Ahem... Effectivement, ça a beau être du virtuel, les gens se parlent, apprennent à se connaître, se rapprochent... Même dans un univers persistant tout peut arriver. Surtout qu'après, ça finit en règlements de compte avec les mots de passe qui changent, les persos dépouillés de leurs objets, etc. Alors méfiez-vous du beau gosse en armure étincelante qui tue des monstres en série sans sourciller. Ça peut impressionner votre belle. Par contre, si elle se barre avec le prêtre qui n'arrive même pas à gérer sa jauge de mana, là ça craint. Commencez sérieusement à vous poser des questions.

CYD







Quand on n'a pas d'ami ni dans la vraie vie, ni en virtuel, on peut toujours partager des moments privilégiés avec son pet.

World of Warcraft

En attendant les Battlegrounds

WORLD OF WARCRAFT A CONNU SA PREMIÈRE GROSSE MISE À JOUR IL Y A QUELQUES SEMAINES. LES AMÉLIORATIONS APPORTÉES SONT IMPORTANTES MAIS DE NOMBREUX JOUEURS RESTENT NÉANMOINS SUR LEUR FAIM. ALORS MONSIEUR BLIZZARD, IL ARRIVE QUAND CE CONTENU RÉVOLUTIONNAIRE POUR LE PVP ?



N'oubliez pas de ramener quelques potes avec vous pour venir à bout de ce charmant dragon.

Après une sortie aussi remarquée que critiquée en février dernier puis un gros patch apportant tout un tas de bonnes choses fin mars, World of Warcraft reste le MMO le plus populaire qui soit. Ce qui ne veut pas dire qu'il est le plus joué au monde. Il est d'ailleurs assez loin derrière Lineage I et II (mais avec tant d'Asiatiques connectés, NCsoft joue hors concours !). En tout cas, le patch 1.3 a apporté son lot de changements appréciés par la majorité des joueurs. Pour les deux du fond qui ne suivent pas, sachez une fois pour toutes que cette mise à jour n'apporte en aucun cas le système d'honneur ni celui des Battlegrounds. On a l'impression de se répéter mais certains ont un peu de mal à assimiler des choses simples : « Comment ça marche la pêche ? Quand je clique ça ne mord pas ! ».



ON EN VEUT TOUJOURS PLUS

Nous découvrons avec plaisir qu'un nouveau donjon nommé Hache-Tripes a été mis en place pour les personnages de niveaux 56 à 60. Deux nouveaux raid boss placés en extérieur font leur apparition : Azuregos, un dragon bleu et Kazzak, un démon. Pour faciliter la vie des joueurs, Blizzard a décidé d'installer des pierres de rencontre à l'extérieur de chaque instance pour trouver un groupe automatiquement. Elles sont censées créer des groupes homogènes : un healer, un tank, un damage dealer... Au bout d'un certain temps, cette règle n'est plus appliquée afin de ne pas laisser les joueurs attendre trop longtemps. Du coup, certains groupes ne sont pas forcément super optimisés. Ce système comporte encore quelques bugs, mais l'initiative est plutôt appréciable. Sachez également qu'une limite du nombre de personnages en donjon a été appliquée. Désormais Onyxia et Molten Core sont limités à 40 membres, le Pic de Blackrock à 15 membres, le petit nouveau Hache-tripes à 5 personnes et toutes les autres instances sont limitées à 10. Cette décision a été prise afin de réduire le nombre de raids sur les donjons, ce qui diminuait l'intérêt de leur contenu selon Blizzard. Que l'on se rassure, d'après les dires des développeurs, le butin que l'on trouve dans ces zones sera amélioré grâce aux prochaines mises à jour. Évidemment, ce patch corrige de nombreux bugs concernant les quêtes et les combats. Les classes ont également connu quelques changements au niveau de leurs pouvoirs et l'interface permet maintenant davantage de personnalisation (tiens, y'a des bonnes idées dans Cosmos, si on faisait pareil).
Malheureusement, toutes ces améliorations ne nous font pas oublier les traductions minables qui ont été ajoutées : Les Paluns, Mortemines... L'attente engendrée aux heures de pointe lorsque l'on veut se connecter sur certains serveurs est toujours d'actualité. Ajoutons à cela le désespoir des personnages niveau 60 qui commencent sérieusement à s'ennuyer. Ils tournent en rond tels des lions en cage en tuant en boucle la faction adverse. Tout ça afin de s'occuper en attendant l'implémentation du système de Battlegrounds, prévu pour être une véritable bouffée d'oxygène pour tous les joueurs friands de PvP. Heureusement, le système d'honneur ainsi que de nouvelles montures et armes devraient être implémentés au moment où vous lisez ces lignes.

CYD



Petit effet de style avec ces bulles de chat qui ont également été implémentées avec l'arrivée du patch 1.3.



Nouvelles armures, armes et montures vont bientôt faire leur apparition pour le bonheur de tous.



nForce 4 Turbo
16 soupapes

Le Turbo Cache n'avait pas fait une entrée fracassante dans le monde de la carte graphique. Vous vous rappelez peut-être du lancement de la GeForce 6200 TC, une carte 3D équipée d'une quantité de mémoire limitée (entre 16 et 32 Mo) et qui utilise la mémoire de votre PC pour faire ses calculs. Sur le papier, cela permet de réduire les coûts même si cela ne se sent pas sur le prix des cartes. nVidia va étendre sa gamme Turbo Cache avec l'arrivée d'un chipset nForce 4 à contrôleur graphique intégré. Le C51G utilisera une version embarquée du 6200 TC pour gérer son affichage. Petite surprise cependant, la carte mère n'embarquera pas de mémoire dédiée à la vidéo, contrairement à ce que fait ATI par exemple avec son RS200. Dans les deux cas, n'espérez pas jouer à Doom 3 avec de toute façon...



Aspro 2000

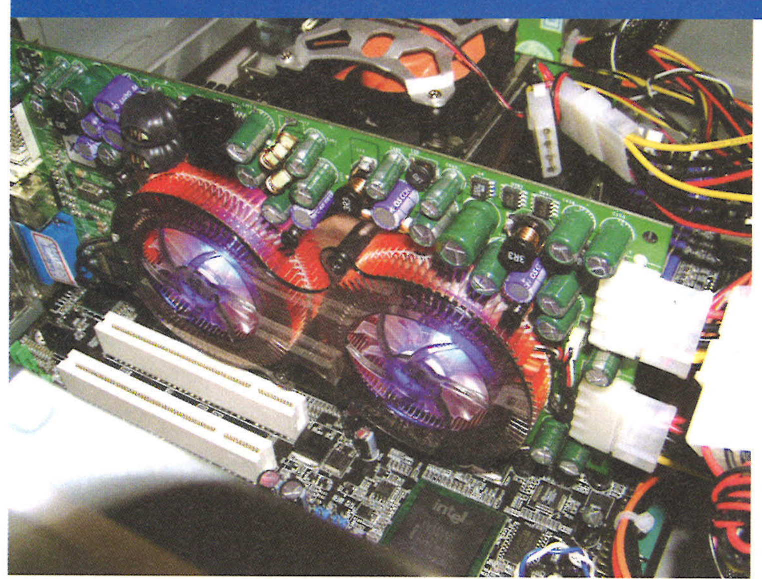
Après des années de sacralisation du MHz, Intel s'était résolu l'année dernière à oublier les fréquences de ses processeurs pour mettre en avant des séries de processeurs. Jusque-là, les gammes étaient à peu près déchiffrables : les 5XX sont les Pentium 4 traditionnels équipés d'un Mo de cache et les 6XX des versions 64 bits dont le cache passe à 2 Mo. Les 7XX étant réservés aux très haut de gamme Pentium 4 Extreme Edition. Les versions mobiles des Pentium 4 et Pentium M s'intercalent également dans ce méli-mélo, mais je vous en fais grâce. Comme tout ceci n'était visiblement pas assez complexe, Intel a décidé de rajouter une gamme 51X. Toujours affublés d'un Mo de cache, ces Pentium 4 supporteront aussi le 64 bits. Vous avez du mal à suivre ? Moi aussi, rassurez-vous.

Edito

Pendant que certains fantasment sur ce que seront les prochaines consoles de Nintendo, Sony et Microsoft, le monde du PC fait dans le pragmatisme. Pas d'évolution tous les cinq ans, chez nous le matériel progresse en permanence au plus grand désespoir de la FIBG (Fédération Internationale des Banquiers de Gamers). Ne les écoutez pas, vous êtes encore trop jeune pour économiser pour votre retraite...

Par C_Wiz





Malgré ses couleurs chatoyantes, la Volari Duo V8 n'aura pas marqué l'histoire de la 3D...

Profil bas

À force de parler de la guerre punique qui oppose ATI et nVidia, on en arriverait presque à oublier qu'il y a d'autres acteurs dans le monde de la carte graphique. XGI par exemple dont on n'avait pas vraiment entendu parler depuis les Volari Duo. Le constructeur revient à la raison en se concentrant sur le marché de l'entrée de gamme avec le Volari 8300. Doté de 4 pipelines et supportant le Shader Model 2.0, la carte utilisera un concept similaire au Turbo Cache de nVidia pour la gestion de la mémoire. Une version 8 pipelines équipée du Shader Model 3.0 verra le jour peu de temps après. Même son de cloche chez S3, la filiale de VIA compte attaquer l'entrée de gamme avec le GammaChrome, version améliorée du DeltaChrome. On leur souhaitera bien du courage et surtout des drivers qui fonctionnent. Ça les changera...

Hitachi dans la 3e dimension

Depuis leur création dans les années 50, le fonctionnement des disques durs n'a pas vraiment évolué. Pour ceux qui n'en n'auraient jamais ouvert un (dites-moi, vous faites quoi de vos week-ends ?), imaginez un empilement de plateaux séparés par des têtes de lectures électromagnétiques. Les données sont stockées sur la surface du plateau, un peu à la manière d'un CD. Au fil des années, la technologie s'est affinée : les têtes de lectures sont devenues plus précises, capables de stocker une plus grande densité de données au cm2. Hitachi travaille actuellement sur une version améliorée des mécaniques en rajoutant un troisième axe pour le stockage des données. Encore une fois, on pourrait comparer le système aux DVD qui stockent leurs données sur deux couches. La tête de lecture ne se contentera plus d'aligner les données sur un plan, elles seront alignées de manière verticale sur la hauteur du plateau. Cette troisième dimension va permettre à Hitachi d'augmenter rapidement la densité de ses disques : d'ici à 2007, nos PC s'accommoderont sans problème d'un teraoctet (1000 Go). La technologie s'appliquera également aux microdrives (les versions miniatures des disques durs, utilisées entre autres dans les iPod mini) qui vont voir leur capacité passer rapidement le cap des 20 Go. Pas mal pour un disque de moins de 3 cm de diamètre. Si Hitachi est le premier à évoquer la technologie, d'autres constructeurs comme Seagate et Toshiba travaillent également sur le sujet. On va pouvoir en stocker des choses...

L'épaisseur des plateaux va désormais être mise à profit dans le stockage des données.

Travaux pratiques : compter le nombre de broches présentes sur un socket A.

Pat Gelsinger sait donc compter jusqu'à cinq...

Vive les consoles

Après une année 2004 bien difficile, les petits gars d'Intel ont mis les bouchées doubles pour être les premiers à présenter leur processeur dual core. Malgré de gros efforts, la consommation électrique fait un bond de 40 Watts. Côté performances ? Il n'y a pas de miracles, le Pentium D ne propose aucun gain dans les jeux à fréquence égale pour la simple et bonne raison qu'ils ne sont pas ou peu multi-threadés (une technique de programmation qui permet de répartir les calculs sur plusieurs processeurs). À l'inverse, dans des applications comme l'encodage vidéo ou le calcul d'images 3D, les gains peuvent varier entre 50 et 80 %. Tout le problème d'Intel et d'AMD sera de convaincre les développeurs de changer leurs habitudes. Ironiquement, ils seront aidés par le monde des consoles : les futurs bébés de Microsoft et de Sony seront massivement parallèles.

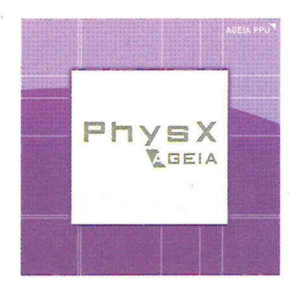


On achève bien les sockets

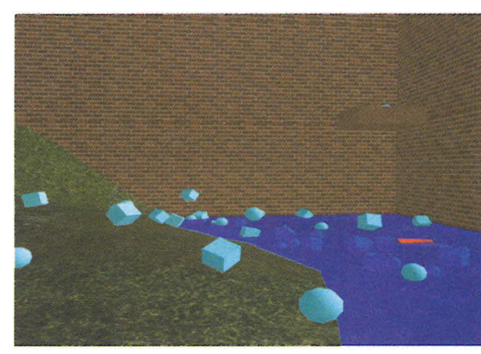
Après 5 années de bons et loyaux services, le socket A va enfin tirer sa révérence. Symbole de l'émancipation d'AMD par rapport à son grand concurrent Intel (jusque-là ils utilisaient des sockets compatibles), il aura porté successivement les Athlon, Athlon XP et plus récemment les Sempron. Un modèle de stabilité qui aura vu passer chez son concurrent les modèles 370, 423, 478 et 775 broches ! Que les possesseurs de ces cartes mère se rassurent, AMD continuera à livrer des Sempron jusqu'à la fin de l'année pour permettre les mises à jour. Le socket 754 assumera désormais seul le rôle de l'entrée de gamme, utilisé entre autres par la version Athlon 64 du Sempron.

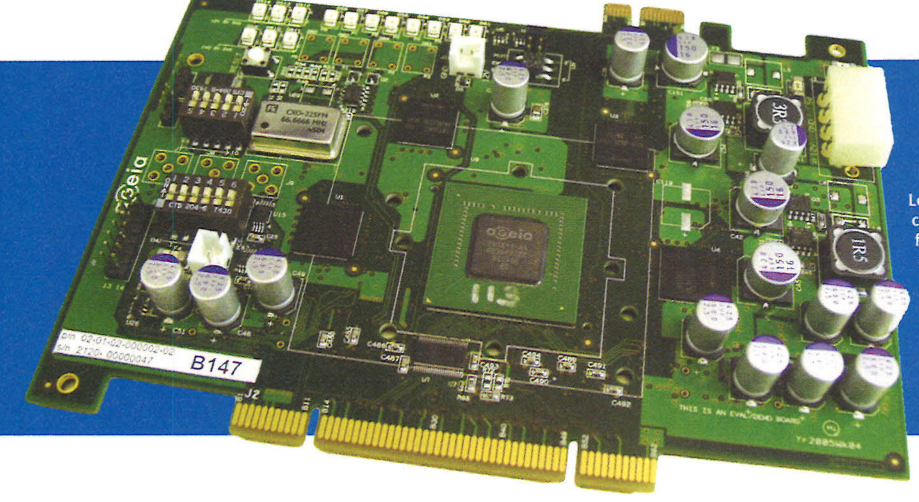
Une histoire **de chocs**

Ce n'est plus un secret : le jeu vidéo est l'un des principaux moteurs de l'industrie informatique, bien plus que la bureautique ou Internet. Les innovations sont nombreuses et 2004 fut l'année de la modélisation physique. Les interactions entre les objets étaient au cœur de toutes les présentations, pratiquement devant les effets 3D. Les exemples cités par les développeurs émus allaient de la caisse qui tombe par terre en se fracassant avec réalisme, une balle de pistolet qui ricoche sur un mur ou encore une voiture qui, elle, ricoche et se fracasse quand on la lance contre un mur. On fracasse beaucoup avec les moteurs physiques, c'est un peu leur rôle en fait… Mais plus on veut rendre réalistes ces interactions et plus la puissance de calcul nécessaire est grande. Un gros problème tant nos processeurs sont déjà sollicités dans les jeux. Entre la 3D, le son et l'intelligence artificielle (une grande gourmande elle aussi), ils n'ont déjà pas le temps de chômer. La situation de la physique aujourd'hui rappellera peut-être à certains celle de la 3D il y a une bonne dizaine d'années. Si bien que des petits malins veulent appliquer les mêmes recettes : et si l'on faisait une carte d'accélération physique ? Ageia y croit et prépare son PhysX, une puce de 125 millions de transistors capable de traiter (selon eux) 1000 fois plus de données qu'un processeur classique. Oui, je sais, moi aussi cela m'a beaucoup fait rigoler. Contrairement à la 3D où l'on peut jouer dans des résolutions différentes, avec des niveaux de détails variables, il est beaucoup plus délicat de parler de variations en matière de calculs physiques. Prenons l'exemple d'un FPS multijoueur : les développeurs seront obligés de créer deux versions de leur jeu utilisant deux modèles physiques différents. Problème : si les trajectoires des balles diffèrent entre les clients, ils seront par définition incompatibles. On peut cependant trouver des cas où la physique n'influera pas sur le gameplay. Un jeu de course de voiture pourrait utiliser un modèle simple pour calculer les collisions entre les véhicules et utiliser le PhysX pour calculer la déformation de la carrosserie. Pour qu'ils aient la moindre chance de réussir leur pari, les petits gars d'Ageia devront compter sur un support sans faille de la part des développeurs. Chez les supporters de cette technique, on retrouve Tim Sweeney (Unreal Engine 3), Netdevil (AutoAssault) ou encore Ubisoft. Est-ce que cela suffira pour que la sauce prenne ? Ce n'est pas dit : la 3D avait un côté gratifiant par son résultat visible immédiatement à l'écran. Il ne faut pas oublier non plus qu'Intel et AMD voient généralement d'un mauvais œil que l'on simplifie la tâche à leurs bêtes de course, ça les rend moins indispensables. L'arrivée du dual core sera un autre frein à la chose. Reste que l'histoire fulgurante de 3DFX nous a appris une chose : pour survivre, il ne faut pas utiliser une API propriétaire mais s'en remettre à des standards ouverts comme DirectX ou OpenGL. Un problème car le PhysX est lié directement à NovodeX, le moteur physique d'Ageia (incompatible avec, par exemple l'Havok d'Half-Life 2). Sur le papier, le concept de l'accélération physique a tout pour plaire. Les petits gars d'Ageia risquent cependant d'avoir le plus grand mal à vendre leur produit aux joueurs. À leur place, j'essaierais de me faire racheter par un grand nom de la 3D…



Effectivement, à première vue, c'est moins alléchant que des graphismes tape-à-l'œil en 3D





Le prototype de carte PhysX d'Ageia fonctionne à la fois dans un port PCI ou PCI Express, le luxe.

VOUI ? VOUS… VOUS DÉSIREZ ?

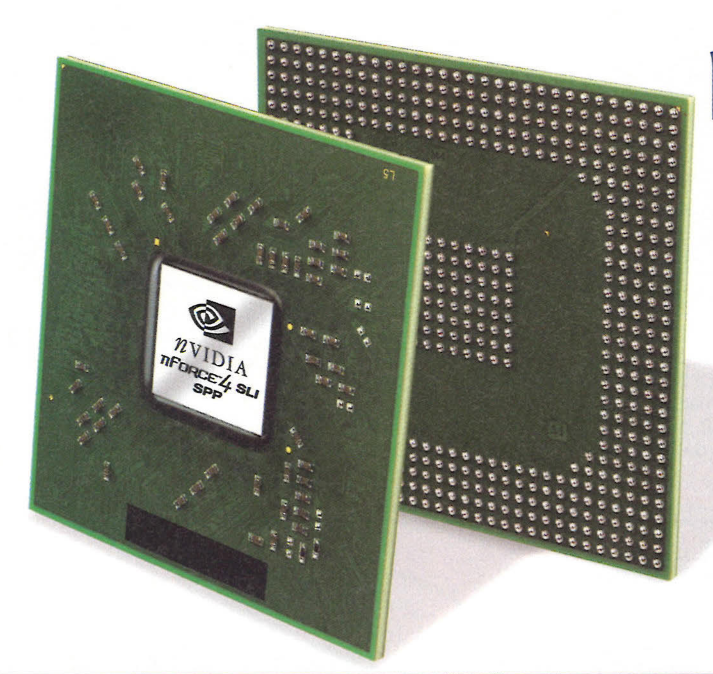


Il y a des rites immuables dans l'année. Noël en décembre, Pâques en avril et de nouvelles cartes 3D qui déferlent avant l'été. On n'y coupera pas en 2005, ATI et nVidia affûtant leurs armes pour lancer de nouvelles gammes de puces. Elles seront dévoilées aux alentours de l'E3 pour une bonne raison : nos deux compères équipent respectivement la Xbox 2 de Microsoft et la Playstation 3 de Sony. Chez ATI on le sait, la puce graphique de la console sera très proche de celle qui se retrouvera dans nos PC. Elle apportera entre autres le support du Shader Model 3.0 afin de revenir au niveau des GeForce 6. Pour nVidia, c'est un peu plus flou, l'Américain brouille les pistes avec de multiples projets plus ou moins ambitieux allant d'une version 24 pipes du GeForce 6800 à un tout nouveau design. Réponse à la fin du mois.



Sans Turion

Le succès du Centrino a de quoi agacer AMD. Si l'Athlon 64 s'est fait un trou dans nos machines de jeux, du côté des portables c'est plus compliqué, la domination de la plateforme à tout faire d'Intel étant quasi sans partage. Pour tenter de revenir sur le devant de la scène, AMD présente le Turion 64. Processeur, plateforme ? On ne sait pas trop, l'Américain essaye d'entretenir le doute en parlant de « technologie mobile ». Tout un programme… Deux versions de processeurs seront disponibles, les séries MT et ML qui diffèrent surtout par leur consommation électrique (respectivement 25 et 35 Watts). Les premiers portables utilisant cette nouvelle architecture seront disponibles dans le commerce avant l'été.



nVidia nForce 4 Intel Edition

Califé à la place du Califé ?

Alors que les Pentium 4 se font quelque peu malmener par les Athlon 64 d'AMD dans les jeux, nVidia se lance sur le marché des chipsets pour cartes mère Intel. Le timing peut paraître surprenant mais pour nVidia le défi est ailleurs : il fallait coûte que coûte apporter le SLI à la plateforme Intel. Une réussite ?

C_Wiz





Les configurations de test

Carte mère nVidia nForce 4 SLI IE
Processeur Intel Pentium 4 660 (3,6 GHz)
1 Go de RAM DDR2 667 (2x512 Mo)
Carte graphique nVidia 6800 GT
Windows XP SP2
DirectX 9.0c
nVidia ForceWare 71.84

Carte mère Abit AA8 (i925X)
Processeur Intel Pentium 4 660 (3,6 GHz)
1 Go de RAM DDR2 667 (2x512 Mo)
Carte graphique nVidia 6800 GT
Windows XP SP2
DirectX 9.0c
nVidia ForceWare 71.84

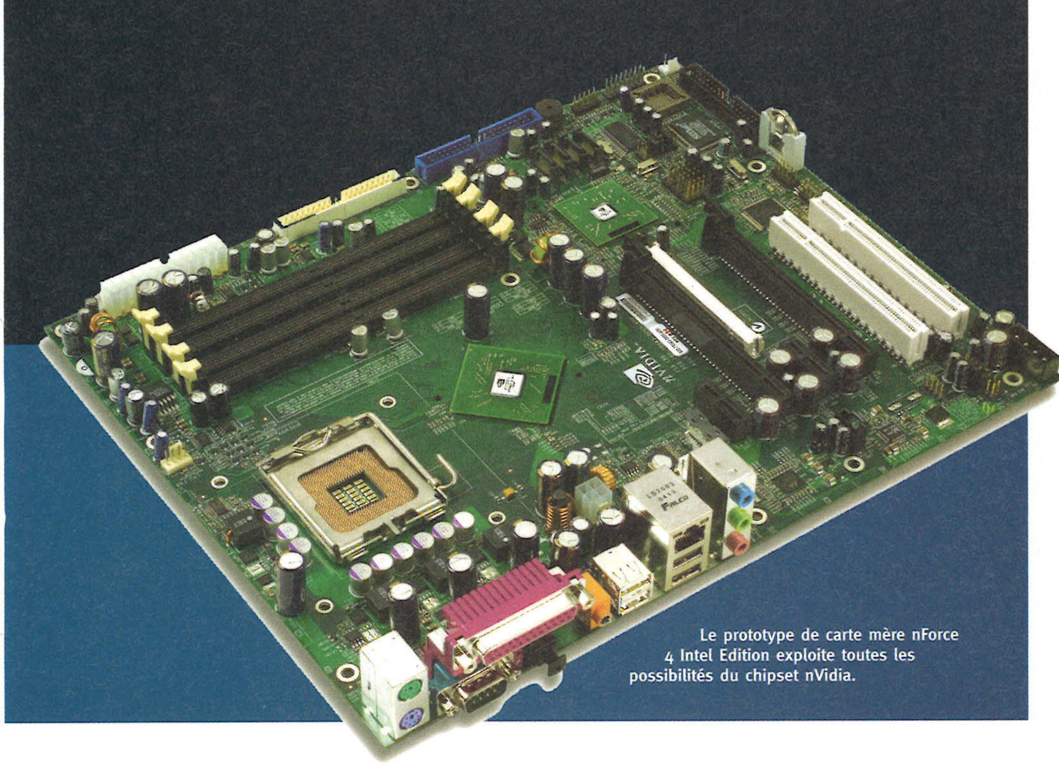
Carte mère Asus A8N-SLI Deluxe (nForce 4)
Processeur AMD Athlon FX-55 (2,6 GHz)
1 Go de RAM DDR 400 (PC3200) (2x512 Mo)
Carte graphique nVidia 6800 GT
Windows XP SP2
DirectX 9.0c
nVidia ForceWare 71.84

Lorsque nVidia s'était lancé en 2001 dans le monde des chipsets pour cartes mère, la société californienne travaillait en parallèle sur des versions pour Pentium 3 et Athlon. Mais si l'on excepte l'incursion un peu forcée du nForce dans la Xbox, aucune carte mère nVidia vendue dans le commerce ne permettait de faire tourner des processeurs Intel. Car contrairement à AMD qui offre gratuitement des licences pour la création de chipsets pour ses processeurs, Intel souhaite contrôler de bout en bout ses plates-formes. Il faut non seulement obtenir l'aval d'Intel mais également s'acquitter de précieuses royalties sur chaque puce vendue. nVidia s'y était jusque-là toujours refusé, son grand patron Jensen laissait même entendre qu'il n'abdiquerait pas et ne paierait jamais cette taxe qu'il jugeait injuste.

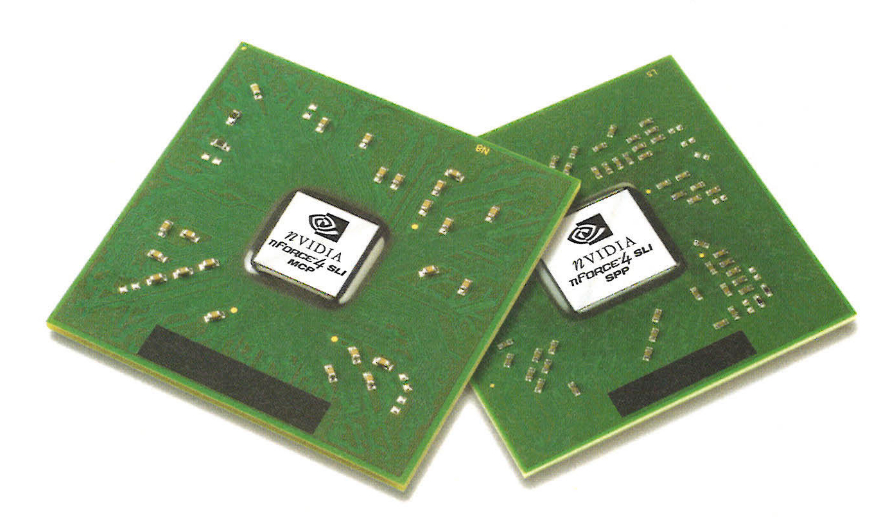
Il ne faut jamais dire jamais... Coup de théâtre en novembre dernier, nVidia annonce avoir trouvé un accord de licence avec Intel. Comme souvent on ne saura rien du contenu du contrat. Pour nVidia, il y avait plusieurs raisons d'abdiquer et de se lancer sur ce marché. Tout d'abord la présence d'ATI : bien que confidentielle, le Canadien la mettait en avant pour agacer son concurrent de toujours. Entre également en considération la taille du marché, même si les plates-formes Intel ne sont pas à la fête dans les jeux, la marque garde une aura importante et reste, à tort ou à raison, une valeur sûre dans la tête de beaucoup d'acheteurs. Dernière raison, la plus importante aux

Quels processeurs ?

Pour mettre toutes les chances de son côté, nVidia a essayé de supporter le plus grand nombre de processeurs possibles avec son nForce 4 IE. Tous les Pentium 4 en socket 775 répondent présents, qu'ils utilisent un bus à 800 ou 1066 MHz. nVidia s'est même donné une marge de sécurité puisqu'en overclocking on dépasse allègrement les 1200 MHz. Sur le papier, le nouveau chipset de nVidia est également capable de faire fonctionner les Pentium D et Pentium Extreme, à savoir les modèles dual core. Ce n'était cependant pas le cas de notre carte mère de test, limitée sur ce point. nVidia nous a cependant assuré que tous les modèles du commerce supporteraient les processeurs dual core d'Intel. Un avantage intéressant dans la longue guerre qui commence pour eux.



Le prototype de carte mère nForce 4 Intel Edition exploite toutes les possibilités du chipset nVidia.



Histoire de ne pas faire comme tout le monde, nVidia appelle ses northbridge et southbridge SPP et MCP.

yeux des dirigeants de nVidia : le besoin d'apporter leur technologie SLI sur les plates-formes Intel. L'évangélisation n'a pas de limites.
Le nForce 4 Intel Edition vise le haut de gamme, très haut de gamme même. Il ne sera pour l'instant disponible que dans sa version la plus évoluée, c'est-à-dire supportant la mémoire DDR2 et le SLI. Ça ne vous aura pas échappé, le nForce 4 était jusque-la un chipset dédié aux processeurs AMD. La dénomination a été gardée, justifiée par le fait que les chipsets sont en réalité identiques du point de vue des fonctionnalités. Bien entendu ce n'est pas tout à fait vrai, ne serait-ce qu'à cause des différences entre les deux plates-formes.

Mémoire très vive

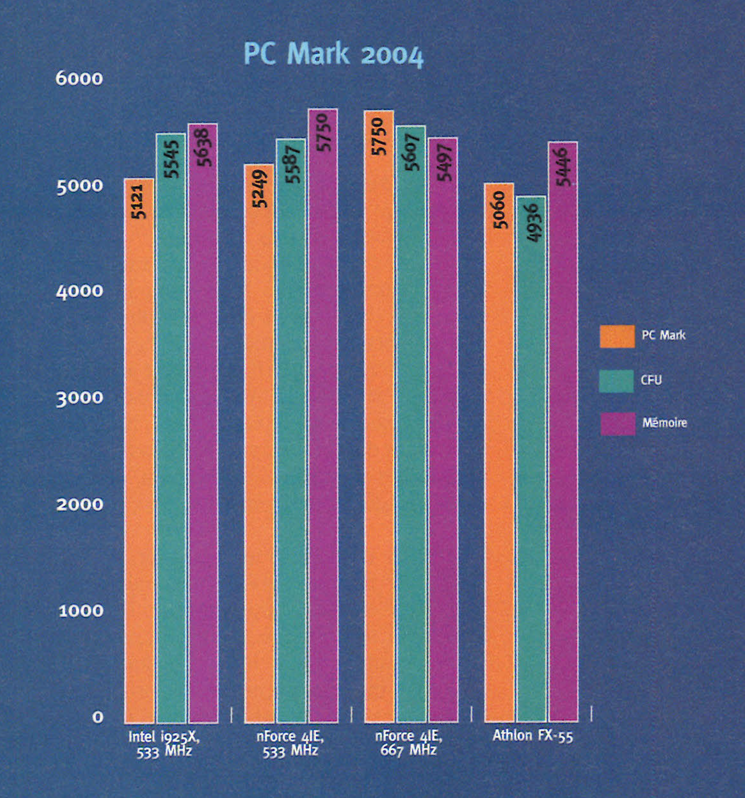
L'Athlon 64 intégrant son propre contrôleur mémoire, nVidia avait décidé de regrouper tout son chipset au sein d'une seule puce, le southbridge. Changement de plate-forme et changement de méthode, c'est logique : nVidia présente un design en deux puces. Devoir proposer son propre contrôleur mémoire est à la fois un challenge et une opportunité : c'est par ce biais que l'Américain avait réussi à gagner des parts de marché sur VIA qui, on ne s'en rappelle plus forcément, dominait sans partage le

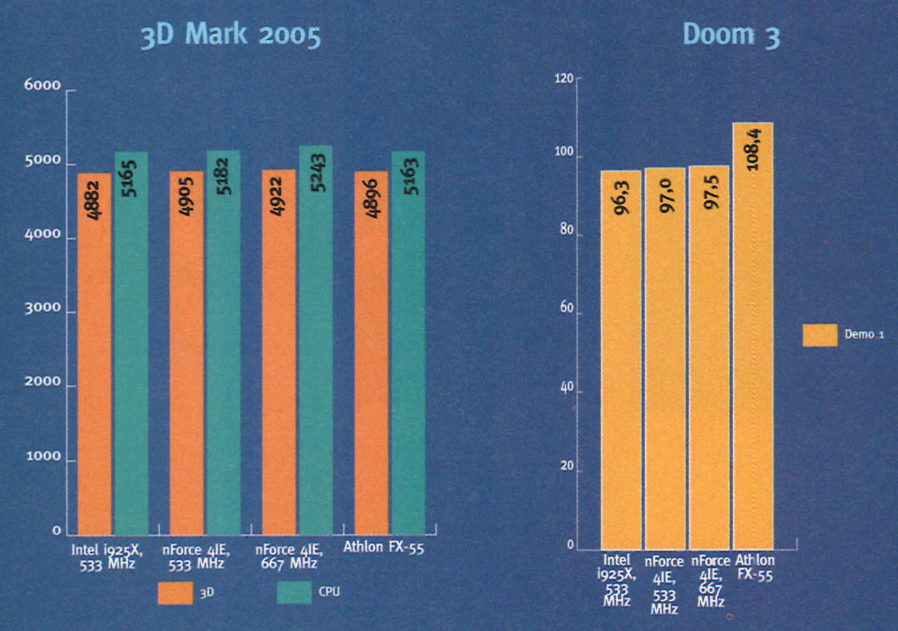


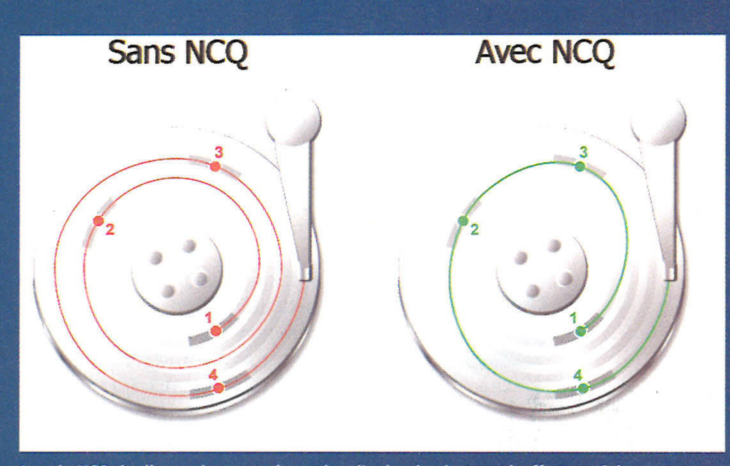
marché des chipsets sur la plate-forme d'AMD il y a quelques années. Fini la rigolade, nVidia rentre dans la cour des grands et doit désormais faire face à Intel. On sait que les ingénieurs du géant américain avaient particulièrement peaufiné leur contrôleur mémoire, le Pentium 4 en étant complètement dépendant. Quelques vieilles recettes bien efficaces ont été remises au goût du jour par nVidia pour prendre les devants : le contrôleur mémoire 128 bits est en réalité scindé en deux et chaque barrette dispose de son propre adressage. Cela permet d'utiliser des timings mémoire plus agressifs (1T), équivalents à ceux utilisés par les Athlon 64. nVidia a également intégré une technologie pour améliorer les transferts de données à des fréquences asynchrones entre le processeur et la mémoire. Les esprits taquins noteront que les deux moitiés de chipsets sont reliées par un bus HyperTransport. Oui, c'est bien une technologie AMD, vous ne rêvez pas...

My southbridge is rich

Du côté des fonctionnalités, nVidia ne fait pas semblant, particulièrement sur le stockage. On retrouve bien entendu les classiques deux canaux IDE (on rappellera qu'Intel n'en fournit qu'un, radins !) et quatre canaux Serial ATA 2 répartis sur deux contrôleurs. Le nForce 4 gère plusieurs modes RAID dont les modes 0, 1, 0+1 et c'est une nouveauté, le RAID 5. Le support de ce dernier n'était cependant pas très au point dans les pilotes bêta qui nous étaient fournis, on attendra une version plus aboutie pour pourvoir juger de l'efficacité de leur implémentation. Le reste du southbridge de nVidia n'a







Avec le NCQ, le disque dur peut réorganiser l'ordre des lectures à effectuer. Cela permet de réduire le travail des têtes, et donc de diminuer le bruit.

rien de surprenant, on y retrouve 10 ports USB2, 6 ports PCI et de quoi connecter une puce son AC97. Pour l'HD Audio, on repassera. Pas très grave vu qu'en pratique, on n'entend pas vraiment de différence. On remarquera par contre que le firewire répond toujours aux abonnés absents. Il va être temps de se mettre à la page...

Un routeur en cadeau ? Le nForce 4 apporte également un contrôleur réseau Gigabit ethernet. nVidia met en avant ActiveArmor, sa technologie de pare-feu semi-matériel. Vu de l'extérieur, il fonctionne exactement comme un routeur et on le contrôlera par le biais d'une interface web. Le filtrage des paquets est accéléré en hardware, seule une petite partie du traitement requiert l'utilisation du processeur. Autre avantage de cette solution, le firewall est actif dès l'allumage de la machine. Cela ne l'empêche pas cependant d'interagir avec la couche TCP de Windows en proposant de créer à la volée des règles pour vos applications, à la manière de tout bon firewall applicatif qui se respecte. Gadget pour certains, bénédiction pour d'autres, le firewall du nForce 4 a au moins le mérite d'exister. Libre à chacun d'en faire ce qu'il veut.
En pratique, le contrôleur mémoire de nVidia s'en tire particulièrement bien. L'utilisation des timings mémoire 1T apporte un léger avantage, suffisamment en tout cas pour se placer devant Intel dans la totalité des benchs.



Le bus mémoire à 667 MHz, addition intéressante pour l'avenir, n'apporte au jour d'aujourd'hui aucun gain de performances. La faute en partie au bus utilisé par notre Pentium 4, limité par une bande passante de 400 MHz. On notera tout de même les excellentes prestations de la technologie de désynchronisation des fréquences mémoire et processeur. Le résultat est beaucoup plus convaincant qu'il ne l'était à l'époque du dernier contrôleur RAM de nVidia, celui du nForce 2.

Un nouveau haut de gamme Sans révolutionner le genre, nVidia fait un premier pas remarqué dans le monde impitoyable des chipsets pour processeurs Intel. Avec des performances robustes et une grande richesse fonctionnelle, les futures cartes basées sur le nForce 4 IE auraient presque tout pour plaire. Mais nVidia va le découvrir à ses dépens, il ne suffit pas d'être le meilleur pour s'imposer face au mastodonte qu'est Intel. La marque dispose d'une aura énorme et nombreux sont ceux qui insistent pour utiliser des solutions 100% Intel, de la carte mère au processeur. Un public fidèle qui aura besoin d'un peu plus qu'une avance d'un pour cent dans un benchmark pour se laisser convaincre. Le nForce 4 IE saura-t-il se faire une place au soleil ? Tout dépendra du prix des produits et si l'on en croit les dernières rumeurs sur les tarifs des chipsets, il pourrait être élevé. Avec le nForce 4 IE, nVidia a joué ses atouts et dispose pour l'instant d'une longueur d'avance sur Intel. Reste à faire le plus dur : les vendre.


PANY
TOUTES LES NOUVEAUTÉS
D'ASUS TECHNOLOGIES...
rien de plus simple pour
www.pany-direct.com
ASUS
PANY
Pany Informatique
4, rue Crozatier – 75012 Paris
Tél : 01 43 40 23 73 – Fax : 01 43 40 25 73



Les nouvelles cartes 3D

Le calme avant la tempête

Le petit dongle SLI relie les deux cartes graphiques.

À quelques semaines du lancement de leurs nouvelles gammes de cartes graphiques, ATI et nVidia ne chôment pas pour tirer le meilleur de leurs technologies actuelles. Nouvelles cartes, nouvelles puces additionnelles et nouveaux drivers, c'est à croire que nos deux compères ne veulent pas encore enterrer leurs produits actuels. Pour une fois, le pressage de citron n'est pas forcément négatif...

C_Wiz



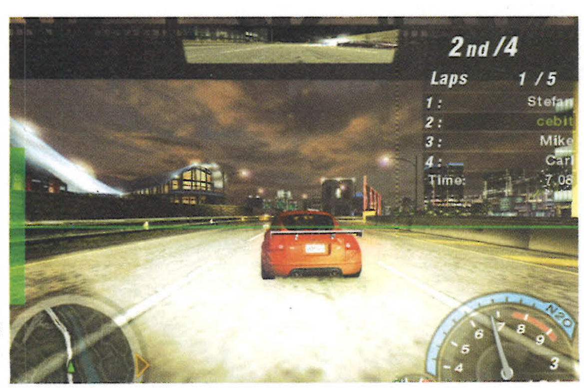
les configurations de test

- Carte mère nVidia nForce 4 SLI IE
- Processeur Intel Pentium 4 660 (3.6 GHz)
- 1 Go de RAM DDR2 667 (2x512 Mo)
- Carte mère Asus P4P-800 SE
- Processeur Intel Pentium 4C 3.4 GHz
- 1 Go de RAM DDR 400 (2x512 Mo)
- Windows XP SP2
- DirectX 9.0c
- nVidia ForceWare 71.84

La cuvée 2004 des cartes graphiques a été accompagnée d'un joli flottement. Entre l'arrivée du PCI Express, la mémoire GDDR3 rare et chère et les problèmes de production, les retards ont été nombreux. Résultat, certaines des cartes annoncées commencent à peine à être disponibles.



Alors que le PCI Express commence enfin à faire son trou, le marché des cartes AGP continue de passionner nos deux compères. Car il faut être réaliste, si le PCI Express est devenu la norme pour les nouvelles configurations, les possesseurs de PC disposant d'un slot AGP sont encore très nombreux et ils sont avides de nouvelles cartes graphiques pour remettre à niveau leur machine. Conscient de ce fait, nVidia avait mis au point une puce assez spéciale capable de convertir les signaux entre l'AGP et le PCI Express. C'est cette solution qui avait été utilisée pour les premières cartes PCI Express du constructeur, les GeForce FX PCIX étaient en réalité des cartes AGP couplées au pont « BR2 ». Décriée par ATI qui favorisait les solutions natives, la solution du pont était bien la bonne car réversible dans le temps. C'est cette même puce BR2 qui sert aujourd'hui à transformer un GeForce 6600 GT, nativement PCI Express, en carte AGP. La vie est bien faite tout de même...



Les pilotes nVidia permettent de voir en surimpression comment la charge est répartie entre les deux cartes 3D.

Réactif comme un Canadien Si nVidia a bien géré la transition au PCI Express, chez ATI on a pu observer un certain flottement. Avec les ventes record de son Radeon 9800 Pro en AGP, le Canadien ne sentait pas trop le besoin d'apporter ses nouvelles puces X700, X800 (de deuxième génération) et X850 sur l'ancien port graphique. Il faut dire que le 9800 a très longtemps été sans véritable concurrent. L'arrivée à l'automne dernier de la version AGP du 6600 GT a poussé ATI à revoir sa copie. Les Canadiens ont appliqué la même recette que leurs petits copains dont ils s'étaient bien moqués : ils ont mis au point un pont et il s'appelle Rialto. Tout un programme.

La 6800 Ultra équipée de 512 Mo de Ram. C'est encore mieux quand on en met deux...

512 Mo ?

Oui, je sais, cela fait un bail que je vous pousse à passer votre config à 512 Mo de Ram, voire 1 Go. Il va falloir que je revoie mon discours puisque les premières cartes graphiques équipées de 512 Mo de mémoire vidéo commencent à arriver. nVidia frappe le premier en annonçant une GeForce 6800 Ultra clairement très haut de gamme. Les barrettes de mémoire pourraient être offertes en cadeau avec un numéro de Joystick (en voilà une super idée), mais nos cartes graphiques utilisent des puces mémoire GDDR3 ultra rapides et à très faible latence. Elles sont complexes à produire, rares et donc très chères. On ne connaît pas encore le surcoût exact mais nous en serons au minimum pour une bonne centaine d'euros supplémentaires. Ça fait mal. D'autant que comme à chaque fois, il y aura un bon gros lag entre l'arrivée des premières cartes et l'utilisation réelle de ce supplément dans nos jeux. À l'heure actuelle, seul Doom 3 propose d'exploiter plus de 256 Mo avec son réglage « Ultra high ». Il diffère du mode « high » (celui que je vous recommande depuis la sortie du jeu) en ne compressant aucune texture pour une qualité maximale. Cela reste très léger et on attendra que les développeurs utilisent pleinement ce surplus de mémoire pour y placer encore plus de textures, toujours plus détaillées. Ne vous y méprenez cependant pas, les prochains hauts de gamme d'ATI et de nVidia utiliseront de facto 512 Mo de Ram. Avec quelques grosses surprises autour de leur gestion, mais chut, il faut bien que je garde des choses à vous raconter pour les mois à venir...

En activant une clef dans la base de registre, il devient possible de changer le mode de fonctionnement du SLI pour les profils applicatifs.

Le renouveau de l'AGP

X800 XL/X850 XT PE (1600x1200 4AA 8AF)

	X800 XL	X850 XT PE
3D Mark 2005	4027	5816
Doom 3	27.2	34.3
NFSU 2	30.4	33.0
Act of War	34.3	35.6

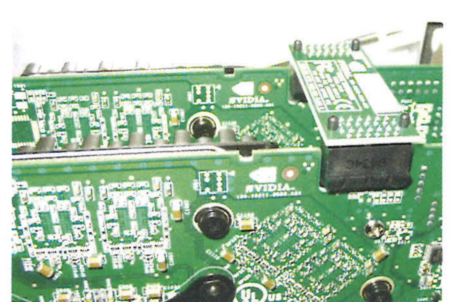


Pont ou pas pont ? Les choses se compliquent cependant quand on regarde de plus près les caractéristiques des ponts. Ils sont limités dans la fréquence des puces qu'ils sont capables de gérer. Un casse-tête qui a poussé ATI à sortir une nouvelle puce AGP native pour son très haut de gamme : le R481. Avec respectivement 20 et 30 MHz de plus au niveau du GPU et de la mémoire par rapport à son ancêtre, le X850 XT PE n'est pas une révolution. Il a cependant l'avantage d'être un brin plus disponible. Ne nous leurrons pas, cette carte reste un produit d'appel pour ATI. Ce sont les cartes Rialto qui feront le gros des ventes avec une très alléchante X800 XL. Difficile de trouver mieux pour 300 euros.



La version AGP de la X850 XT PE utilise un système de refroidissement double slot.

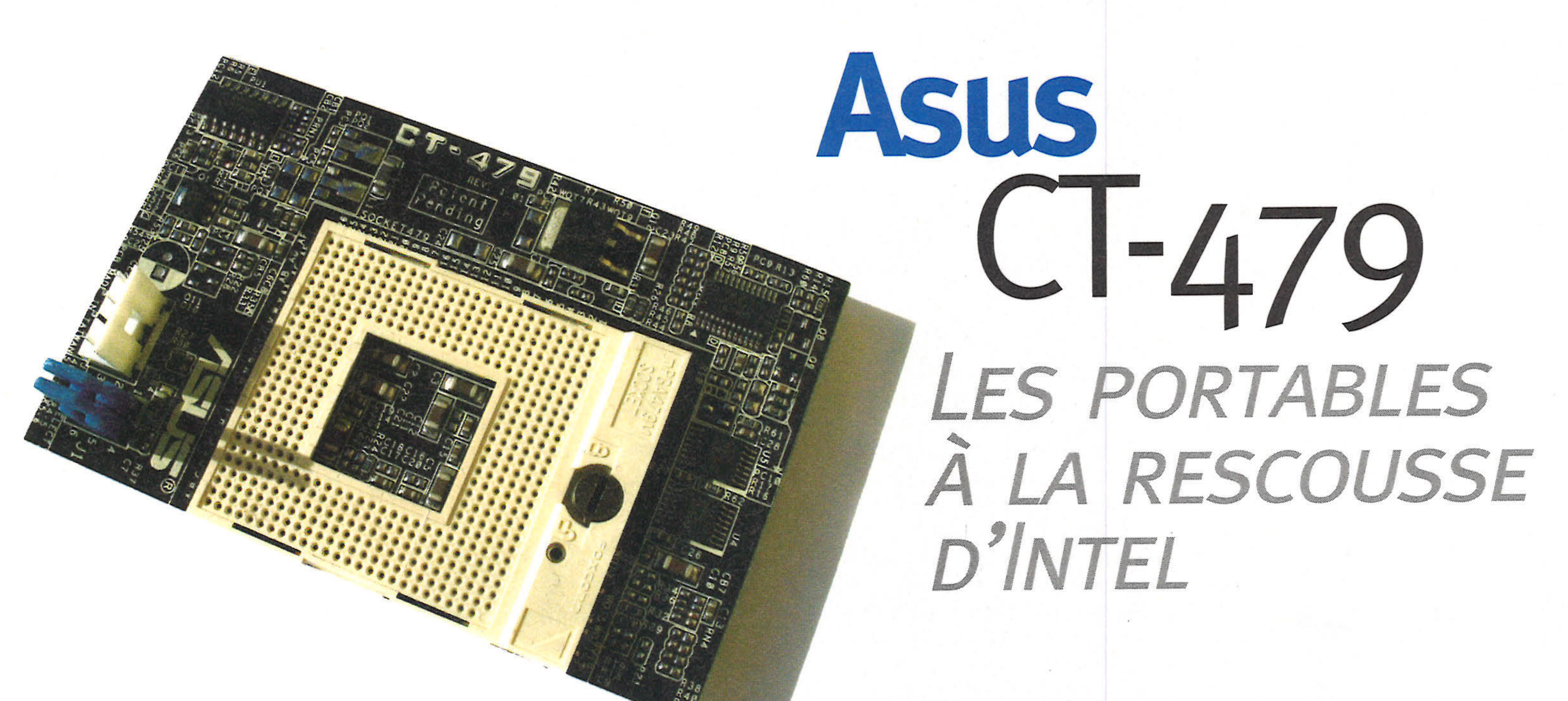
Le retour du SLI Signalons le bon travail réalisé par nVidia du côté du SLI. Les premières versions des drivers ne m'avaient pas trop convaincu. Rappelons le principe, le SLI met en scène deux cartes graphiques pour accélérer les calculs. Seul problème, pour maximiser les performances nVidia propose deux modes de fonctionnement : l'AFR et le SFR. Le premier est le plus simple, chaque carte calcule une image sur deux. Le second va diviser la charge de travail pour chaque image entre les deux cartes. Selon les applications il faut favoriser un mode ou l'autre. C'est au niveau des drivers que tout se gère et la dernière version intègre des profils pour une soixantaine de jeux. Ce n'est pas énorme et jusque-là on ne pouvait rien faire si son jeu préféré n'était pas supporté. nVidia propose désormais une méthode (bien cachée) pour créer de nouveaux profils pour ses applications. Une bonne initiative qui nous a permis par exemple d'accélérer le rendu sous Act of War, non supporté par les pilotes de nVidia. Cela ne rend pas forcément le SLI indispensable, mais il devient d'un coup beaucoup moins contraignant.



Le SLI en pratique

(1600x1200 4AA 8AF)

	6800 GT	2 x 6800 GT
Doom 3	38.3	68.0
NFSU 2	18.3	26.1
Painkiller (BooH)	20.0	38.4
UT 2004	68	67.5
Act of War	32.7	41.6



Asus CT-479

Les portables à la rescousse d'Intel

Sortez vos mouchoirs, le Pentium 4 vit actuellement ses dernières heures chez Intel. Si le dual core va lui offrir un tour de piste supplémentaire, c'est du côté de ses processeurs pour portables qu'Intel ira bâtir son avenir, une transition qui n'arrivera pas avant la fin de l'année 2006. Trop loin pour Asus qui nous propose d'utiliser dès aujourd'hui des Pentium M sur nos bonnes vieilles cartes mère pour Pentium 4. Chiche.

C_Wiz



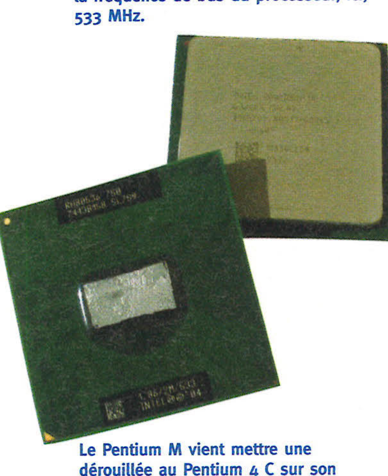
Les deux jumpers servent à choisir la fréquence de bus du processeur, ici, 533 MHz.

À l'échelle de l'histoire d'Intel, certains seraient tentés de dire que le Pentium 4 était une grosse erreur. En misant tout sur la fréquence, les petits hommes bleus se sont résolus à effectuer compromis sur compromis pour rester dans la course et, comme le disait si bien Tina Arena, aller plus haut. Pipeline qui n'en finit plus de s'allonger, mémoire cache de plus en plus lente et consommation électrique digne d'une demi-centrale nucléaire, les problèmes sont tels qu'Intel ratera de peu la marche des 4 GHz tant convoitée. Rien de tout cela ne sied vraiment au monde des portables où l'on fait tout pour économiser le moindre Watt. Intel l'a compris et propose son héros des batteries, le roi de la basse consommation, j'ai nommé la plate-forme Centrino animée par le Pentium M.

Fils de Pentium III Développé par le centre de recherche israélien d'Intel, le Pentium M est un processeur de l'ancienne école : la montée en MHz est secondaire, ses concepteurs ont cherché avant tout à tirer le maximum de chaque cycle d'horloge. Ils sont partis du design du Pentium III qu'ils ont amplement amélioré au fil du temps. On retiendra l'implémentation de la fusion des micro-ops, un principe qui permet de combiner certains calculs pour qu'ils s'effectuent plus rapidement, ou encore des mécanismes de prédiction de branchements très efficaces. Avec la nouvelle version du Centrino (baptisée Sonoma), Intel a présenté de nouveaux Pentium M. Ils continuent à utiliser le core « Dothan » mais voient leur fréquence de bus passer de 400 à 533 MHz. Joie.

Bisocket Bien que DFI se soit lancé dans la conception d'une carte mère pour les Pentium M, sa distribution est restée confidentielle à cause d'un chipset un poil désuet (pas de support de la mémoire sur deux canaux par exemple). Plutôt que de se lancer dans cette aventure périlleuse, les ingénieurs d'Asus ont ressorti une technique que l'on n'avait pas vue depuis quelques années : le changement de socket. Les Pentium M utilisent un socket 479 incompatible avec tout ce qui se fait du côté de nos PC de bureau. Qu'à cela ne tienne, il suffit de l'adapter sur la monture 478 de nos vénérables et regrettés Pentium 4C.

Emasculation Non, bien évidemment il ne suffit pas de casser une patte à notre Pentium M pour le faire rentrer sur un socket 478. Asus a mis au point le CT-479, un module qui s'enfiche sur votre carte mère. Il suffit ensuite de placer son Pentium M sur l'adaptateur que l'on ne manquera pas d'alimenter. Petit bémol, pour l'instant seules deux cartes mère sont notées comme compatibles avec ce module, bien entendu deux modèles signés Asus : la P4P800-SE et la P4P800-VM. Et ils ne mentent pas, vous vous fendrez même d'une mise à jour de bios



Le Pentium M vient mettre une dérouillée au Pentium 4 C sur son propre socket. Il fallait oser...

3D Mark 2005

	GPU	CPU
P4 2.8 GHz	4716	3276
P4 3.4 GHz	5816	3504
PM 1.86 GHz	4861	3025
PM 2.24 GHz	5042	3330

La tour infernale façon Asus.

Malgré un bios très dépouillé, notre Pentium M prend facilement 400 MHz de plus dans le nez...

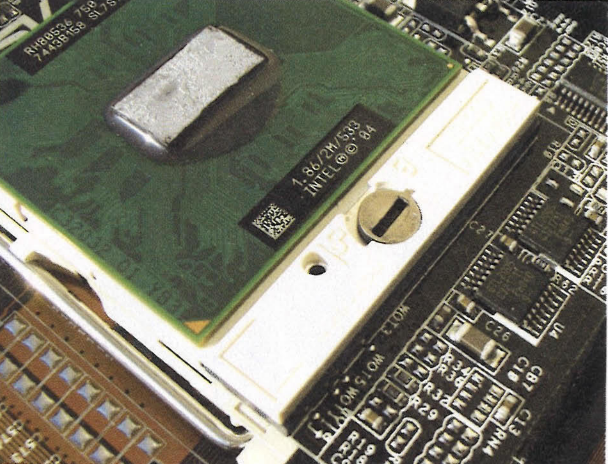
CPU-Z
CPU | Cache | Mainboard | Memory | SPD | About
Processor
Name: Intel Pentium M 750
Code Name: Dothan — Brand ID: 22
Package: mPGA-479M
Technology: 0.09 µ — Voltage: 1.376 v
Specification: Intel(R) Pentium(R) M processor 1.86GHz
Family: 6 — Model: D — Stepping: 8
Ext. Family: 0 — Ext. Model: 0 — Revision: C0
Instructions: MMX, SSE, SSE2
Clocks
Core Speed: 2240.5 MHz
Multiplier: x 14.0
FSB: 160.0 MHz
Bus Speed: 640.2 MHz
Cache
L1 Data: 32 KBytes
L1 Code: 32 KBytes
Level 2: 2048 KBytes
Processor Selection
Version 1.28.2
Refresh — OK

PC Mark 2005

	Système	CPU	Mémoire
P4 2.8 GHz	4420	4201	4090
P4 3.4 GHz	5147	5092	4417
PM 1.86 GHz	3963	3612	3330
PM 2.24 GHz	4648	4251	3962

Les Jeux
(1600 x 1200 AA 4x/AF 8x)

	Doom 3	NFSU 2	Act of War
P4 2.8 GHz	32,2	32,1	27,8
P4 3.4 GHz	34,3	33	35,6
PM 1.86 GHz	39,6	34,4	33,1
PM 2.24 GHz	42,2	35,8	38,1



Le Pentium M vient mettre une dérouillée au Pentium 4 C sur son propre socket. Il fallait oser...

pour pouvoir utiliser la bête. D'autres modèles devraient être supportés rapidement, c'est en tout cas ce que nous promet le constructeur.

Le monde du silence

Lorsque l'on conçoit un processeur pour portables, les contraintes de consommation électrique et de dissipation thermique ne sont pas du tout les mêmes. Soyons clair, un des avantages principaux de la solution d'Asus est de rendre virtuellement silencieuse votre machine. Le radiateur fourni semble issu d'une autre époque et les bidouilleurs pourront supprimer purement et simplement le ventilateur. Un processeur à basse fréquence, qui ne consomme que très peu d'énergie et qui se permet en prime de ne pas chauffer ? On croirait un rêve d'overclockeur. Bienvenue dans la réalité : les Pentium M ont un très fort potentiel. Tout se fait au niveau du bios de la carte mère, modifié pour prendre en compte ses nouveaux hôtes. Malgré une version bêta complètement rustique, j'ai fait passer le bus de 133 à 160 MHz, sans le moindre effort.

Un petit air de déjà vu

Si vous êtes habitué à lire nos benchs, ce Pentium M risque de vous faire penser fortement à un autre processeur bien connu (ça commence par A et finit par 64). On passera sur les performances sous PC Mark (complètement optimisé pour le Pentium 4) pour se concentrer sur les jeux. Les possesseurs de portables le savent : le Pentium M est une bête de course lorsqu'il s'agit de s'amuser, son cache de 2 Mo fait des merveilles. Après overclocking c'est encore plus frappant. Mis en face du mythique Pentium 4C, il n'a pas à rougir, loin de là, lui infligeant même une grosse dérouillée dans Doom 3.

Régime sans sel

Pour une fois nous allons rester dans le domaine du très raisonnable du côté des prix. Le Pentium M 750 cadencé à 1.86 GHz utilisé dans ce test est disponible pour environ 300 euros. Pour l'adaptateur, il faudra débourser un peu moins de 50 euros. Rien de très méchant. Sans pour autant révolutionner le monde du processeur, le CT-479 nous permet de jouer avec les processeurs les plus intéressants du moment produits par Intel. De quoi réaffirmer une fois de plus, s'il en était besoin, tout le bien que l'on pense de la plate-forme Centrino face aux gros mangeurs de batteries que sont les Pentium 4 mobiles. Asus signe un joli coup qui, on l'espère, sera suivi dans le temps avec l'arrivée prochaine des Pentium M dual core. J'en salive d'avance.

top HARD

C'est encore les soldes dans le petit monde du PC. Le prix des écrans LCD continue d'être massacré, avec de très bonnes affaires sur toutes les tailles. Du coté de la Ram, on a clairement traversé le plancher avec des tarifs qui frôlent le ridicule. C'est à se demander s'ils ne vont pas finir par nous en offrir dans les paquets de céréales. Ou de lessive. La ménagère de moins de cinquante ans apprécierait, j'en suis sûr...

C_WIZ

Le processeur

Heureusement pour AMD, leurs résultats sont un peu meilleurs que ceux de l'écurie de Formule 1 qu'ils sponsorisent. Vous me direz qu'on ne peut pas gagner sur tous les tableaux. Les processeurs verts gardent une avance confortable sur le rapport qualité/prix par rapport à la série 6 d'Intel. Pour les retardataires, rappelons que cette nouvelle gamme de Pentium 4 en Socket 775 apporte le support du 64 bits. Il serait dommage de s'en priver...

Config 1 : AMD Athlon 64 3000+ (1,8 GHz/Socket 939), 130 euros TTC environ.
Config 2 : AMD Athlon 64 3200+ (2,0 GHz/Socket 939) 180 euros TTC environ, ou Intel P4 630 (3,0 GHz/Socket 775), 230 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Athlon 64 3500+ (2,2 GHz/Socket 939), 240 euros TTC environ, ou Intel P4 640 (3,2 GHz/Socket 775), 290 euros TTC environ.

Le routeur WIFI

Entre la PSP de Sony et la DS de Nintendo, le WiFi est indéniablement au top de la mode. La mobilité devient une nécessité, y compris dans son appartement. Alors soyez prévoyant avec l'achat d'un routeur WiFi. Il vous servira en prime de firewall, toujours pratique pour rebouter les vils assaillants qui en veulent à votre machine.

Config 1 : Linksys WRT54G (routeur Cable/ADSL, WiFi 802.11g) : environ 70 euros.
Config 2 et 3 : Linksys WAG54G (modem routeur ADSL, WiFi 802.11g) : environ 100 euros.

La carte son

Malgré toutes ses promesses, la norme HD audio d'Intel n'a pas bouleversé le monde du son sur nos cartes mère. La qualité laisse toujours à désirer et les cartes dédiées restent les meilleures solutions. Le tout en PCI, il semblerait que personne n'ait envie de se lancer dans le PCI Express. Pas de panique, les premières cartes son mettant à profit le nouveau bus devraient débarquer dans quelques mois.

Config 1 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC.
Config 2 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC.
Config 3 : TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 90 euros TTC/SoundBlaster Audigy2 ZS, environ 90 euros TTC.

La carte vidéo

Malgré un lancement en fanfare de nouvelles cartes AGP, je resterai parfaitement intraitable. Ces cartes ne sont que des solutions de mises à jour pour vos vieux PC (celui que vous avez acheté il y a six mois). Il n'y a aucune bonne raison pour ne pas passer au PCI Express dans votre nouvelle machine. Oubliez votre côté rebelle et embrassez les normes d'avenir.

Config 1 : ATI Radeon X600 Pro 128 Mo (PCI Express), environ 110 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon X700 Pro 128 Mo (PCI Express), environ 180 euros TTC, nVidia GeForce 6600 GT (PCI Express) 128 Mo, environ 200 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon X800 XL 256 Mo (PCI Express), environ 300 euros, nVidia GeForce 6800 GT (PCI Express) 256 Mo, environ 400 euros TTC.

Le disque dur

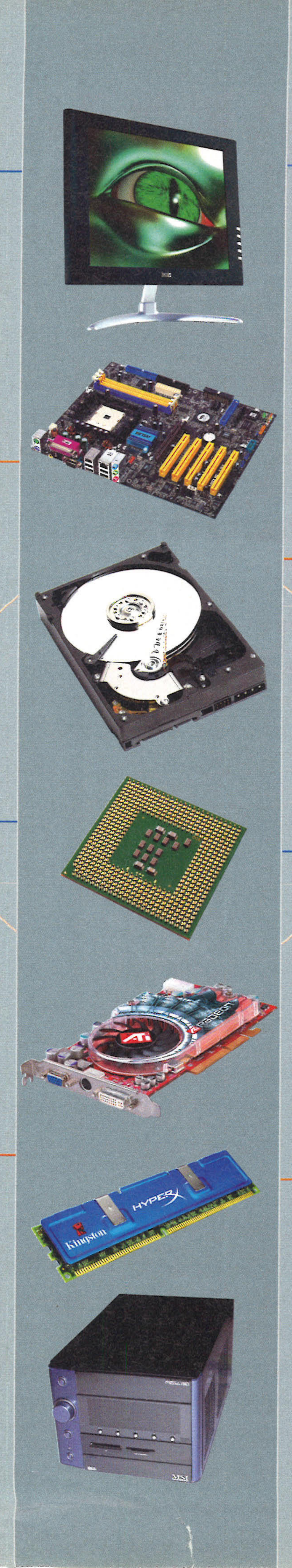
Vous en rêviez, je l'ai fait. Quoi donc ? La suppression des bons vieux disques IDE du Top. Les prix des disques Serial ATA sont alignés sur ceux de leurs aïeux, il n'y a plus vraiment de raison de garder ces vieux câbles encombrants qui ne font qu'amasser la poussière. Remarquez, ils empêchent aussi une bonne circulation de l'air dans le boîtier. Votre futur PC mérite mieux !

Config 1 : 120 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 8 Mo), environ 70 euros TTC.
Config 2 : 160 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 8 Mo), environ 80 euros TTC.
Config 3 : 250 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 16 Mo), environ 150 euros TTC.

Le moniteur

Pas mal de progrès du côté de l'électronique des LCD, particulièrement sur les modèles de grandes tailles. Viewsonic signe un joli modèle pour les joueurs avec son VP191b dont Caf vous raconte tout dans le Quoi de neuf. On appréciera aussi la baisse de prix fulgurante sur les 17 pouces. À ce prix, la résistance est clairement futile...

Config 1 : 19 pouces Mitsubishi Diamond Pro 93SB, environ 260 euros TTC.
Config 2 : 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 350 euros TTC ou 17 pouces LCD Viewsonic VP171b (version 8 ms), environ 330 euros TTC.
Config 3 : 19 pouces LCD Viewsonic VP191b (version 8 ms), environ 520 euros TTC, ou 22 pouces Mitsubishi Diamond Pro 230SB, environ 600 euros TTC.



La carte mère

Un gros carton rouge à Asus pour la version non deluxe de son A8N-SLI. Le support laisse à désirer côté Bios, contrairement à sa grande sœur. C'est assez regrettable d'autant que la version d'origine ne manque pas de bugs. Morale de l'histoire : ne lésinez pas sur la poignée d'euros supplémentaire lors de votre achat. Coté Intel, on reste sur l'i915P en attendant l'apparition des cartes mère nForce 4 Intel Edition, un peu plus axées gamers.

Config 1 : MSI K8N Neo4 Platinum (nForce 4 Ultra/Socket 939), environ 140 euros TTC.
Config 2 : MSI K8N Neo4 Platinum (nForce 4 Ultra / Socket 939), environ 140 euros TTC ou Asus P5GD1 (Intel i915P / Socket 775), environ 120 euros TTC.
Config 3 : Asus P5GD1 (Intel i915P/Socket 775), environ 120 euros TTC, ou ASUS A8N-SLI Deluxe (nForce 4 SLI/Socket 939), environ 160 euros TTC.

Le lecteur/graveur de DVD

Quand on y pense, le parcours du DVD sur nos PC est assez ironique. Disponible depuis plus de six ans, ce n'est que depuis l'année dernière que le media commence à être utilisé à grande échelle pour les jeux. Je n'ose pas imaginer le temps qu'il faudra à l'HD-DVD ou au Blue-Ray pour tenter de s'imposer. Petit conseil aux équipes marketing : il va falloir sortir de sérieux arguments si vous voulez que la sauce prenne...

Config 1 : Lecteur de DVD IDE 16X / 48X, environ 30 euros TTC.
Config 2, 3 : Graveur de DVD+/-RW IDE 16X Nec ND-3520, environ 60 euros TTC.





Le mini-PC

Le mini-PC, c'est un peu comme un animal de compagnie. Il est serviable, toujours de bonne humeur et il amuse beaucoup vos convives. Pour qu'il soit parfaitement heureux, vous devrez cependant le sortir de temps en temps : l'emmener dans une LAN Party fera amplement l'affaire. Les trottoirs, ce n'est pas vraiment leur truc...

- MSI Mega 180 (nForce 2 GT/Socket A, WiFi 802.11b, Tuner, Lecteur CD/MP3) : environ 310 euros TTC.
- Biostar iDEQ 200A (ATI Radeon 9100/Socket 478) : environ 220 euros TTC.
- Soltek EQ3901 (nVidia nForce 3 250/Socket 939) : environ 320 euros TTC.

La RAM

Je crois que c'est officiel : le prix de la Ram n'en finit plus de chuter. En réalité, les prix sont tellement bas qu'il faut se baisser pour les voir. On trouve de quoi se payer un giga de mémoire sans marque pour moins de 70 euros, du jamais vu. En lecteur attentif du Top, vous saurez cependant résister aux sirènes qui vous chantent ces prix cassés. Non, n'achetez pas de Ram, à ce prix-là vos amis croiront que vous l'avez volée. Pensez à votre bien-être en conservant vos 256 Mo de mémoire qui font tant ramer vos jeux...

Config 1, 2 : 512 Mo de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 256 Mo), environ 60 euros TTC.
Config 3 : 1 Go de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 512 Mo), environ 120 euros TTC.

ET POKE ET PEEK

En 1995, l'ECTS est encore un Salon où il fait bon user ses semelles. On y présente plein de jeux, l'industrie est contente d'y être et les journalistes aussi. Ce petit monde adore tellement ça qu'il en profite deux fois par an. Et ce numéro de mai le prouve. Et encore, il ne vous parle pas des soirées organisées par les éditeurs de l'époque…



De nos jours, l'édition annuelle (en septembre) de l'ECTS attend l'euthanasie pendant que l'E3 rafle toute l'attention. Et c'est un euphémisme… Avec trois nouvelles consoles présentées cette année, l'actu PC risque d'avoir du mal à se faire remarquer à Los Angeles. C'est loin d'être le cas à Londres en mai 95. Les noms des futures stars présentées en preview ou reportages vous tireront des larmes de nostalgie : Brain Dead 13, Mortal Kombat, Baldies, Breach 3, Zorro, Command & Conquer, Jet Ski Rage. Que du bon ! O.K., en mai 95, on galère aussi sur les previews… C&C sera le seul titre à laisser une trace, on ne peut pas avoir des bons jeux présentés tous les mois. Cela dit, je remarque aussi une petite simu de sous-marin : Silent

Sauf erreur de ma part, Creation de Bullfrog ne vit jamais le jour. Tout comme plusieurs titres pourtant présentés par des éditeurs connus lors de cet ECTS 95.

Hunter. Oui, le grand-père de celui testé le mois dernier. C'est émouvant (faites un effort quoi !). J'avoue, la véritable découverte qui scotche est celle de la couv' : Heart of Darkness ! Tadaaa ! La saga commence. Le bébé d'Eric Chahi et de Frédéric Savoir provoque des petits couinements d'impatience au sieur Pinky, qui tartine quatre pages d'une prose qui donne envie d'aider ce pauvre Andy tout de suite, là, maintenant.

EH OUI, MAIS NON

En développement depuis presque deux ans, personne ne peut se douter que le jeu va prendre un « léger » retard. Malgré l'engouement d'un sacré paquet de monde et à cause de raisons seulement connues de l'équipe (et des journalistes qui les firent boire mais ont juré le secret), HoD sortira finalement chez Infogrames (et non Virgin, l'éditeur d'origine) en 1998. Dans le genre plantage de planning, je dois avouer que c'est un record. Duke Nukem Forever ne compte pas, il n'est toujours pas sorti… En prime, avec un peu de mauvaise foi, je peux me moquer facilement de Pinky maintenant : il bosse à un jet de gobelet de café de mon bureau, sur Jeux Vidéo Mag. Mais repartons en 95 : ce qui frappe dans



À la quatrième infection, certains virus détruisent la table des matières du disque dur.

Un dossier complet sur un fléau qui n'a fait qu'empirer, en tout cas sous Windows : les virus.



Pas de doute, on a fait quelques progrès graphiques en dix ans.

le reportage ECTS, c'est la masse de produits présentés qui ne verront jamais le jour ou en tout cas pas avec le succès commercial espéré : Darker de Psygnosis, Terranova chez Looking Glass, M.I.S.T. et Creation de Bullfrog, pour ne garder que les exemples les plus frappants. Je vous rassure, on déniche aussi de futurs grands noms comme Dungeon Keeper. En test, on a droit à un



SlipStream 5000 mérite son 88 % à deux joueurs. Ce Wipe Out-like était malheureusement très gourmand en puissance pour l'époque…

sacré mélange. De la french touch (ahem) avec Lost Eden (90 %, Cryo), de l'aventure avec le grand Full Throttle (92 %, LucasArts), de la baston avec Super Street Figther II Turbo (86 %, Gametek/Capcom) et Warriors – oui celui dont je disais du mal le mois dernier – (86 %, Atreïd Concept). Gadin du mois : Space Ace qui se mange un 10 % avec son gameplay moisi à la Dragon's Lair. Ah ça, s'il a bien une chose qui ne change pas, ce sont les gameplays moisis. Dix ans plus tard, ça existe toujours, sous les formes les plus diverses. C'est aussi ça le progrès.

CAFÉINE


GUILD WARS
"DIABLO 3 AVANT L'HEURE"
joystick
"LE PROJET FOU DE 3 ANCIENS DE BLIZZARD"
CANARD PC
"LE TUEUR DE DIABLO"
PC team
"GUILD WARS NOUS EBLOUIT"
JeuxVideo.com
GUILD WARS
GUILD WARS
12+
VERSION FRANÇAISE
28 Avril 2005
www.guildwars.com
JEU EN LIGNE SANS ABONNEMENT
12+
www.pegi.info
PC CD
ARENANET
NCSOFT
connexion Internet requise – Les frais de connexion à Internet sont à la charge du joueur
© 2005 Arena net, Inc. et NCsoft Corporation. Tous droits réservés. GUILD WARS et tous logos et designs de GUILD WARS associés sont des marques commerciales déposées de Arena net et NCsoft Corporation. NCsoft, le logo NC et tous les logos et graphismes NCsoft associés sont des marques commerciales ou déposées de NCsoft Corporation. Tous les autres noms d'entreprises ou de produits sont des marques commerciales et/ou déposées de leurs détenteurs respectifs.